3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



特刊

拿什么奉献给你，闯关族！

GAME集中营

94
12月号
5

别册附录

二手货市场

（请向零售商索要）

电子游戏软件



特稿 94游戏业中心话题

次世代的冲击

漫画 永久保存价值

16人超级街霸

52部游戏大曝光

黄金GAME珍藏

电子游戏十年

IBM－PC游戏中文Top 20部

小教授 助你成功

学习机 游戏机



功　能

计算机标准键盘 101 键	想字词
国标一、二级汉字字库	五笔字型联想、区位、词组
标准指法练习	汉字输入
标准打印机接口	五笔输入教学速成
3500 常用词组、10000 联	100%任天堂游戏机兼容



天津新星电子公司

电话：(022)3368342

传真：(022)3366277

联系人：杜广林

M. 数学学习
N. 物理学习
O. 化学学习
P. F－BASIC
Q. 英语语音学习
R. 汇编语言

丰富的学习功能

A. 五笔字型学习	G. G－BASIC
B. 中文编辑	H. 新概念英语
C. 英文编辑	I. 中文 BASIC
D. 计算机	J. 键盘练习
E. 音乐板	K. 打字游戏
F. 留言板	L. 英语学习

小教授® XIAUJIAOSHOU

中國注冊商標號 NO.688598

电子游戏软件目录

编辑出版 《电子游戏软件》编辑部
主　　编 熏　风
副 主 编 丁　展
美　　编 苏　人
摄　　影 王　跃
国际刊号 ISSN 1006－5032
国内刊号 CN 11－3505 TP
出版日期 1994年12月14日
印　　刷 北京新华印刷厂
彩　　印 新华彩印厂
发　　行 北京市报刊发行局
社　　址 北京东城区沙井胡同15号
《电子游戏软件》编辑部
电　　话 (01)4041576
传　　真 (01)2050095
邮　　编 100009　定　价 4.50元

漫　画　极具震撼力和动感的超级大作

超级街霸 …… 33－64

特　稿　94游戏业界的中心话题

次世代的冲击 …… 2－10
秘技集粹 …… 16－19
海外采风 …… 11
电子游戏节目十年
1988·RPG年(下) …… 12－15
任天堂的故事 …… 20－21

年度特辑　52部游戏曲径通幽

黄金GAME珍藏 …… 22－30
IBM－PC游戏中文TOP20部 …… 31

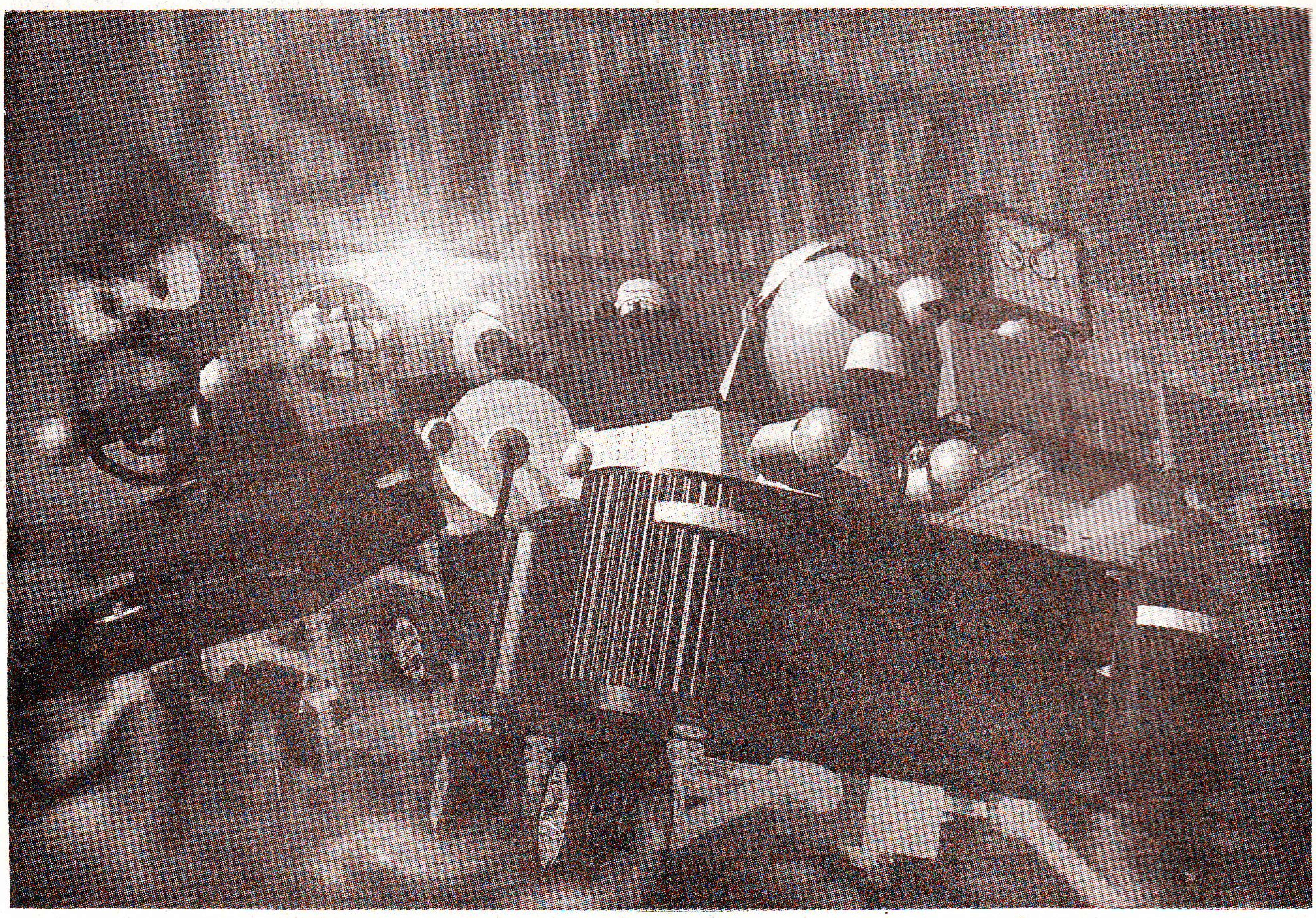
别册附录　二手货市场

编　者　的　话

有一首歌特别使我们感动，歌词大致是："白云奉献给蓝天，星光奉献给长夜，拿什么奉献给你，我的朋友？"杂志创刊伊始，日夜萦怀于编辑之心的就是"拿什么奉献给你，我们的闯关族？"《超级街霸Ⅱ》漫画存于手中近四个月，几经踌躇，终于决定破釜沉舟，用32页刊载。因为它太吸引人了！用这么大的篇幅刊载漫画，实在有点冒险。但基于龙哥"游戏迷一定是漫画迷"的信念，我们愿意试一试。明年初，我们将连载特稿《漫画·动画·电子游戏》，希望能拓展杂志和电玩迷的视野。当然我们会有自己的风格，不会与时下泛滥的漫画杂志同流。

因为"侵占"了玩友的半壁河山，剩余32页的安排可以说颇费策划。继《GAME集中营》Ⅰ、Ⅱ集连载《十年辉煌任天堂》，小编邱兆龙又推出力作《次世代的冲击》，可以看做是《辉煌》的续篇，也代表了九四年游戏业界的中心话题。《黄金GAME珍藏》介绍了昨、今两年间52部最优秀的SFC、MD游戏。《IBM－PC中文TOP 20部》由"软件动物汪寅"挑选20部值得纪念的中文电脑游戏，读者可按图索骥，各取所好。明年将刊载外文TOP 30部。另外免费赠送16页的"二手货市场"(别册附录)做为"侵略"的"赔款"(杂志售价不变，也不搬家)。

祝支持、鼓励和信任我们的电玩友们新年好。在新的一年里请来信告诉我们："拿什么奉献给你，我们的闯关族?!"



次世代的冲击

文/邱兆龙

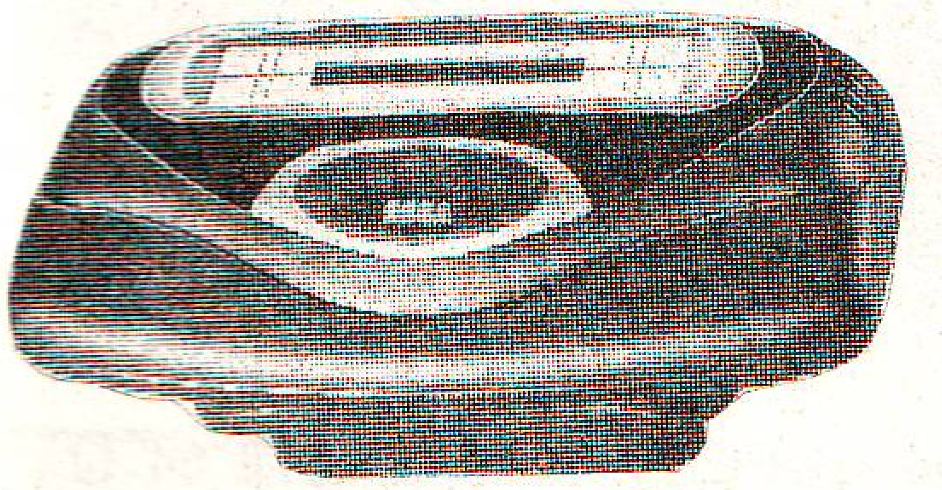
如果说八十年代初期游戏业发生了第一次大革命，使家用游戏机象流行感冒那样进入家庭；而八十年代末期游戏业发生了第二次大革命，使16位机迅速取代8位机而成为家用机的主流。今天，游戏业正在进行第三次大革命，日本及美国各大电子巨人纷纷推出自己的32位元游戏主机，并且拉帮结派，大力邀请软件公司加盟为其主机制作软件，以图挤垮对手并淘汰16位机。对于我们大陆的闯关族来说，在小康(16位机)还没有普及的今天，要实现现代化(32位机)还不太现实。所以，我们只能静观其变了。

下面就介绍一下各种32位机。若问居心何为，就是企图使各位看官心热手痒，坐卧不安罢了。

下一代机种的激烈竞赛

SUPER 32X

围绕在SEGA 16位主机MD(MEGA DRIVE)周围的系列硬件产品，由于采用的是16位CPU 68000，处理机能已不能满足游戏者的需要。所以SEGA公司预定94年秋天发售为提高MD及MEGA—CD的性能的硬件“SUPER 32X”。该机搭载在MD机上，从插卡的端子上接驳。采用一个日立公司的32位RISC(Reduced Instruction Set Computer，精简指令集计算机芯片)SUPER HITACHI2(SH2)做CPU，23MHz/40MIPS，内存为4MB，同时发色数为32768。MEGA—CD一体机一旦接驳上这部SUPER 32X时，机能会得到很大提升，如运算速度加快，解像度提高，音乐更加饱满柔和，更可以使用SUPER 32X专用32位软件。目前全世界MD大约发售了1500万台，所以这部预定售价为14800日元(约合人民币1300元左右)的32位机对我们大陆闯关族来说是可以做得起的梦。

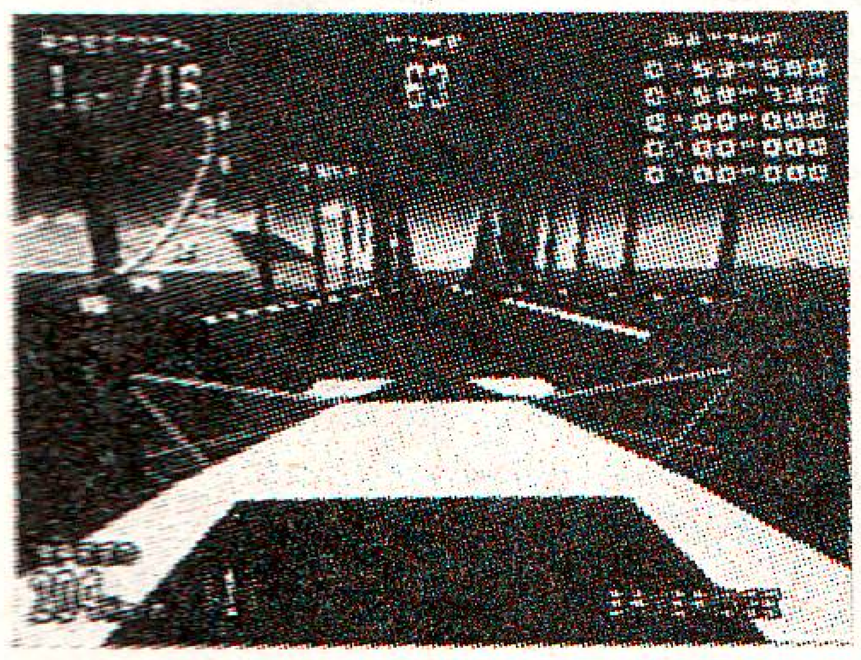




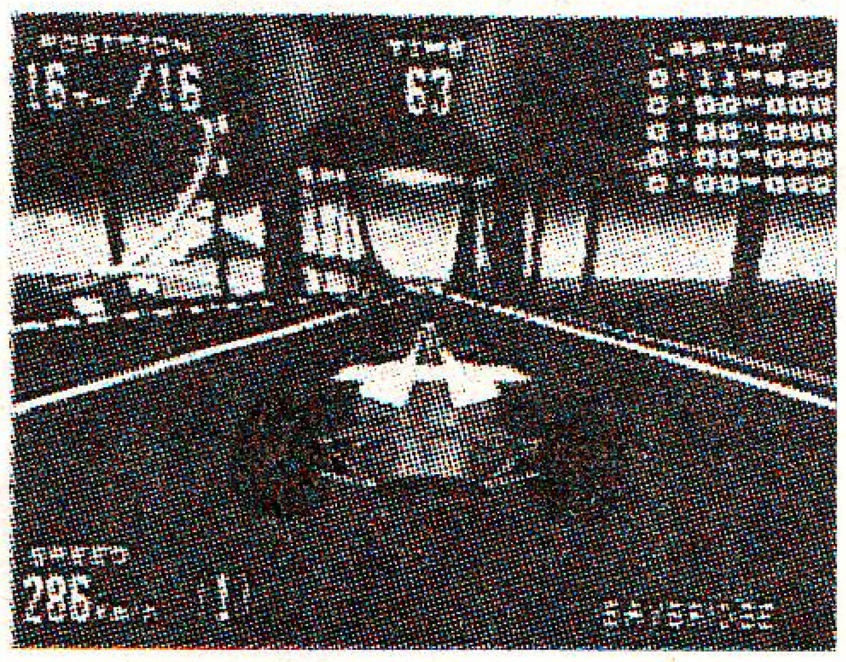
目前已经有25家软件公司与SEGA签约，其中包括CAPCOM、TECHNOS、KONAMI、SUNSOFT、TAKARA、VIRGIN TERACTIVE等。正在开发中的节目大约有20～30部，下面略作介绍。

V. R. 赛车加强版

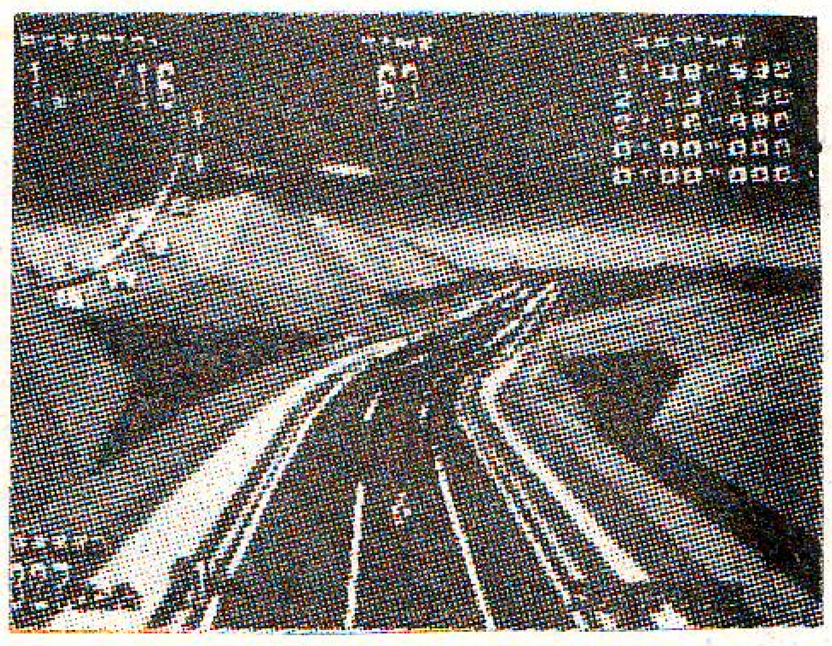
机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 SPG	容量 未定



◀V.R.的视点变换感觉非常流畅

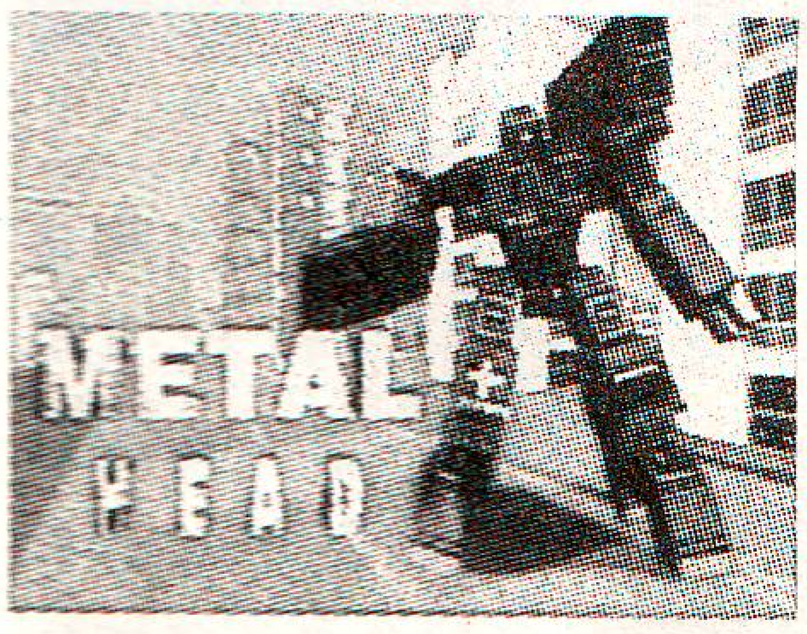


◀背景经过精心绘制



▲背景只能是多边形，稍显不足

这个节目今年夏天刚刚在MD上出现，这次以加强版的形式在SUPER 32X上制作。虽然仍不能与真实景象相比，但这部作品将活用SUPER32X的性能，而且连POLYGON(多边形)的数目及同屏色彩数也提高许多，应该比MD版强许多吧！



◀标题画面中的建筑物及机器人都是POLYGON构成的

机甲头领

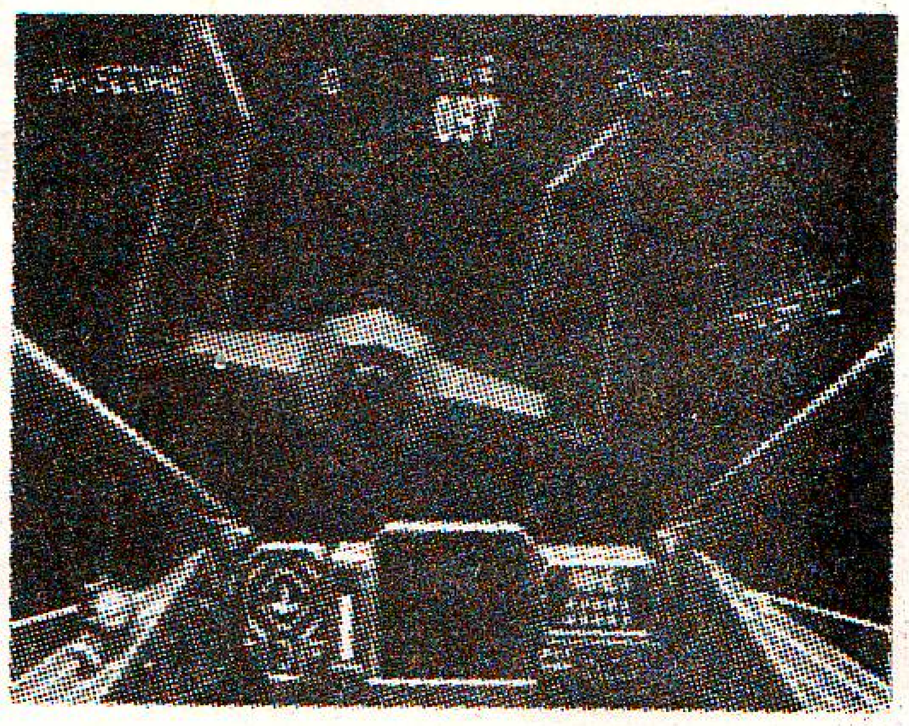
机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 ACT	容量 未定

这是一款由POLYGON所构成的立体战场为舞台，而有许多机器人登场的动作游戏。机器人共有3种不同的武器，而且也可以任意切换不同的视点，是一款战略性颇高的游戏。

STAR WARS

机种 SUPER 32X	厂商 SEGA	类型 STG	容量 未定

根据著名影片而来，又从街机上移植过来的3D射击游戏。



和影片中一样，驾驶着X—WING ▶

SEGA SATURN

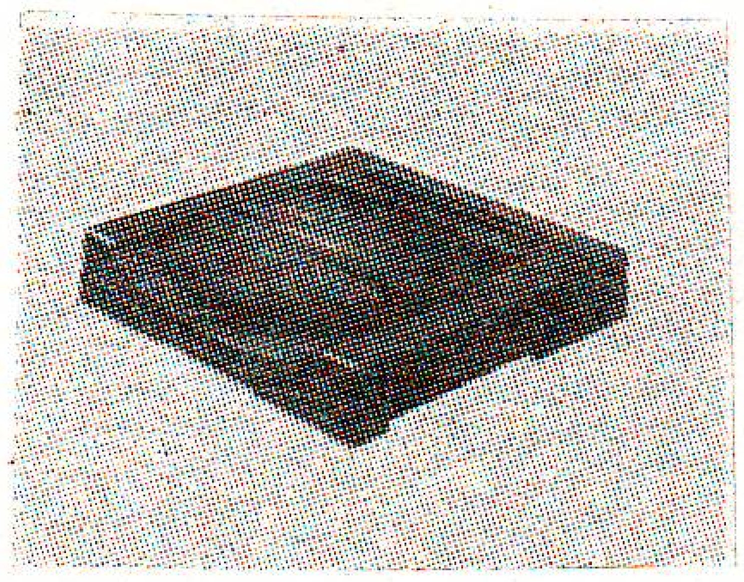
以不断推出高科技硬件设备而闻名的SEGA公司有着这样一个计划，形象地说来是假设MD为地球，SUPER 32X为木星，MEGA—CD(世嘉光盘机)为火星，GG(世嘉手掌机)为金星，SEGA SATURN则为土星(SATURN即为土星之意)，那么这些SEGA公司制作的游戏主机就象是太阳系中这几大行星那样在不同的轨道上运行。可以想象这几大行星的轨道半径是越来越大的，恰如其分地显示出这些主机的性能及软件开发环境是逐级提高的。

稍插几句，世嘉在八位机竞争惨败后，精诚图治，比任天堂提前两年推出十六位机。在任天堂拿手的“后手反击”下仍旧落败，但已站稳脚跟。在毫不动摇的“硬件体制”战略思想指导下，又咄咄逼人地率先推出32位机“土星”。在第三届比武大会上，谁是游戏的王者，只能试目以待。



◀这是94年6月在东京电玩展中展出的SATURN木制模型

下面介绍一下SATURN的性能：与SUPER 32X一样，SATURN采用日立公司的RISC 32位处理器SH2做CPU，处理速度50MIPS，所不同的是它采用了2个SH2，比SUPER32X多一个，这也是SEGA公司为什么把SATURN当作64位机看待的原因(有一种说法是两个32位CPU合成处理数据基本相当于一个64位CPU，大概也就是准64位罢)。另外SATURN还采用了一个MC 68000作专门处理音乐的CPU，这使它具有32路PCM音源，包括8路FM音源。工作时内存合计为36MB，最大卷轴数5层，发色数最大可达1670万色以上，具有放大、缩小、回旋、变形机能。生成影像时有平面描影法、描影法、肌理描影法。与其他32位主机不同的是SATURN不但具有倍速智慧的CD—ROM可使用光盘外，还可以利用卡带进行游戏。



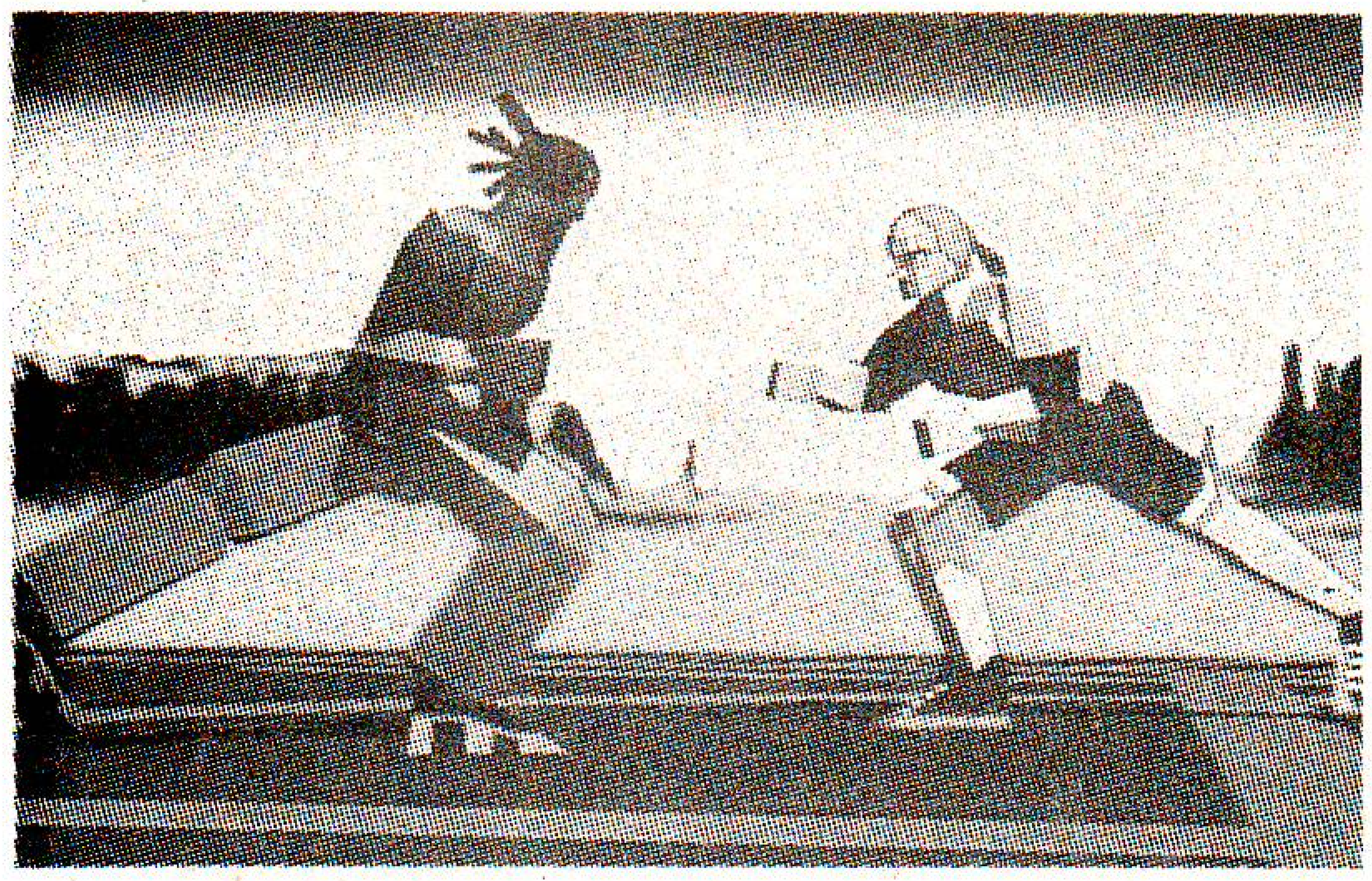
◀这是SATURN的假想图

SATURN预定94年11月发售，售价订在49800日元(大约合人民币4500元左右)。SEGA对于SATURN的软件倾注了全部热情，已经和170家软件公司签约，显然吸取了MD刚上市时优秀软件不足的教训。与硬件计划相似，SATURN软件计划大致分为四种：VIRTUAL WORLD(V.R.世界)，DRAMATIC WORLD(梦幻世界)，NEW STANDARD WORLD(新概念世界)，FANTASY WORLD(假想世界)。这四个名称说明了SATURN的软件发展方向，SEGA公司称之为SATURN战略的四个支柱。

任天堂，着镖！

V. R. 战士

机种　SATURN	厂商　SEGA	类型　ACT	对应　CD—ROM



这个游戏应该说是SATURN的标牌游戏了，从街机中移植下来，保留了全部8位POLYGON战士，只是它的多边形边数少，棱角过于分明，不象街机那样过渡柔和，这显然说明什么完全移植之类的话是错误的。(请参看《电子游戏软件》第三期封面图片)但仍是最值得期待的作品。

◀这只是开发中的画面，完成后会更精细

SEGA 的标牌游戏

DAYTONA U. S. A

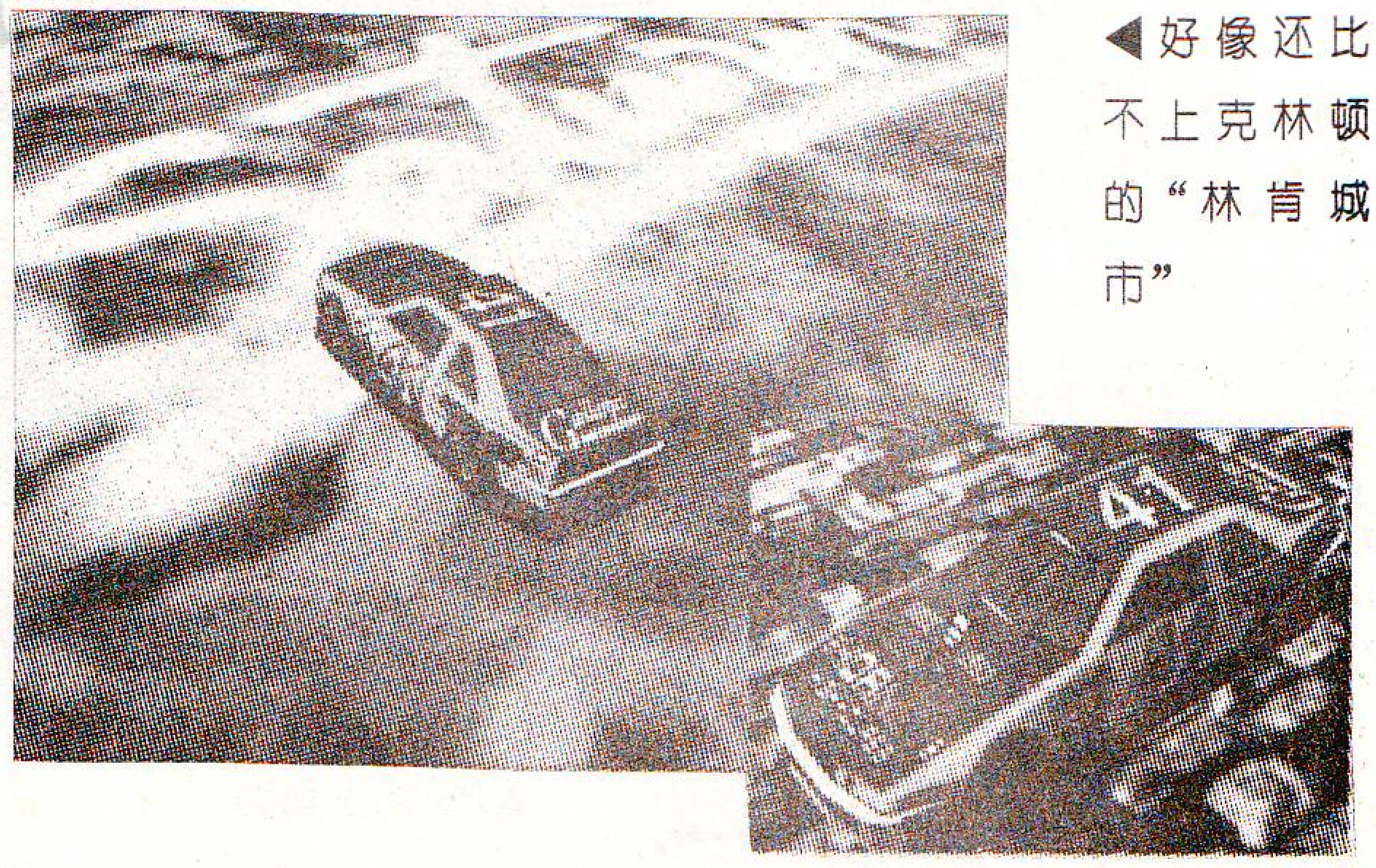
机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 SPG	对应 CD—ROM

3D 赛车游戏一直是高档街机厅中的庞物，如今移植于 SATURN 上的这个版本要比 MEGA—CD 版强得多



违章吧！

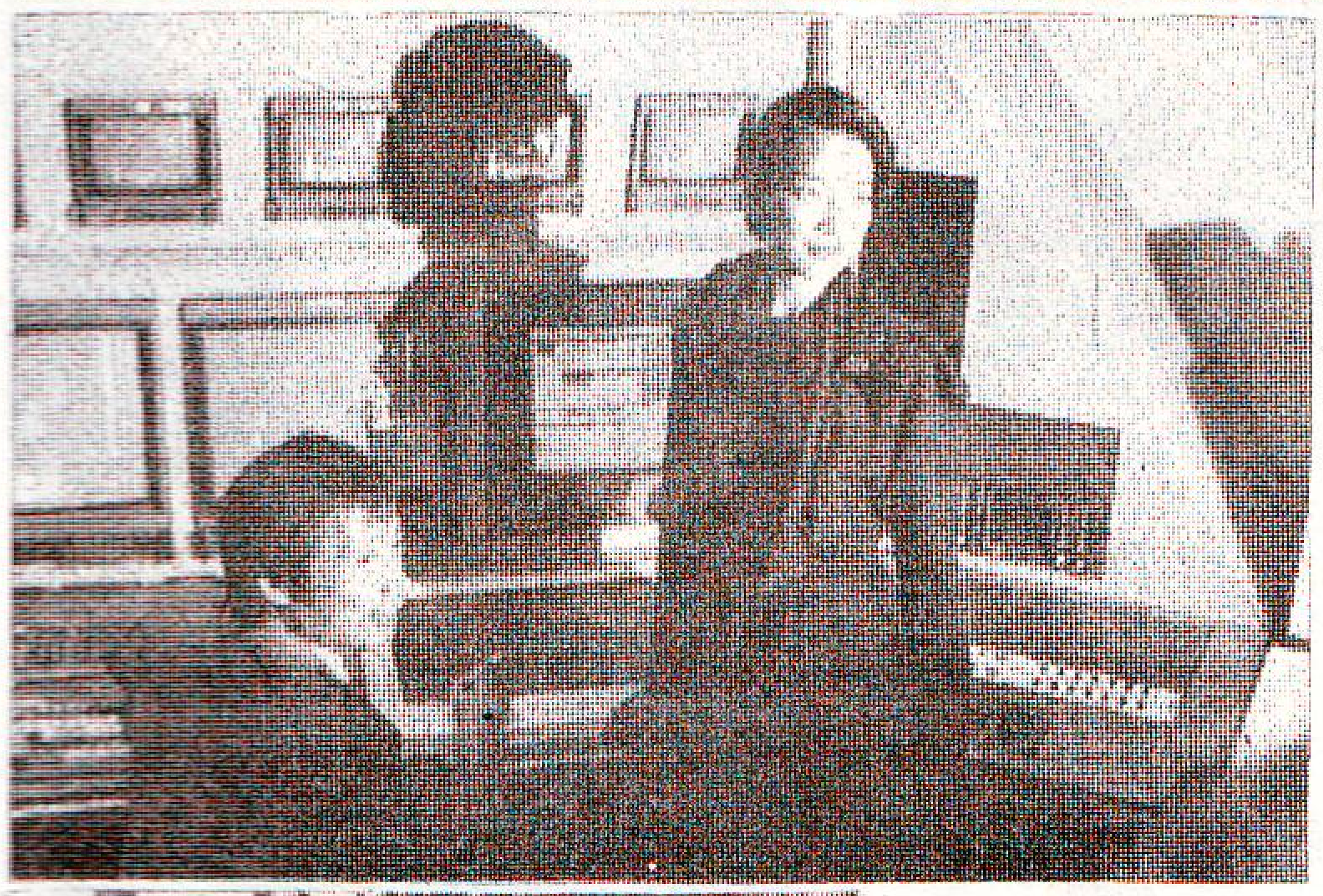
◀巨大的 SEGA 字样



◀好像还比不上克林顿的“林肯城市”

RAMPO

机种 SATURN	厂商 SEGA	类型 AVG	对应 CD—ROM



◀演员羽田美智子和监督奥山和由



根据同名电影改编，并由演员亲自参加摄影，效果确实震撼。但是从图中可以看出，虽然是 32 位机，图像仍不能与电影同日而语。

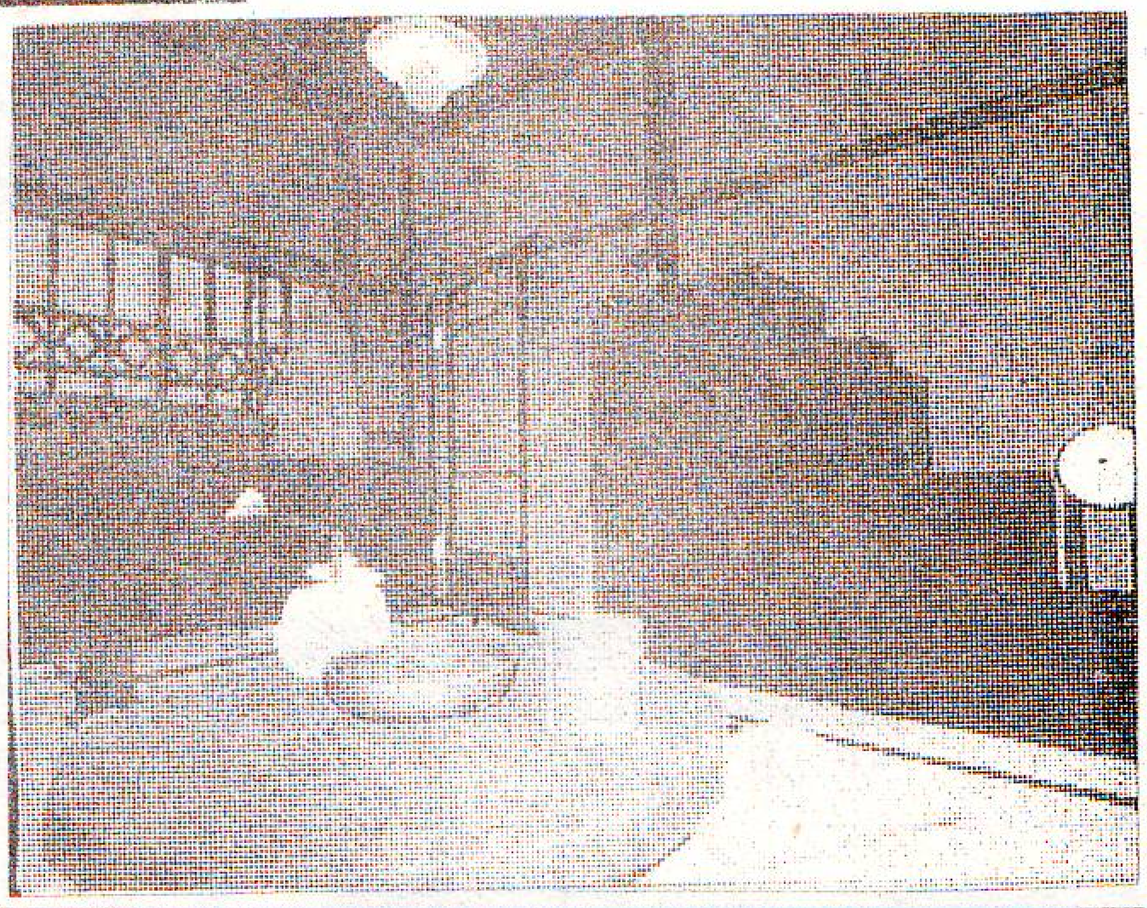
◀演员参加拍摄



游戏＝电影？

◀这就是游戏中的画面

场景相当漂亮 ▶

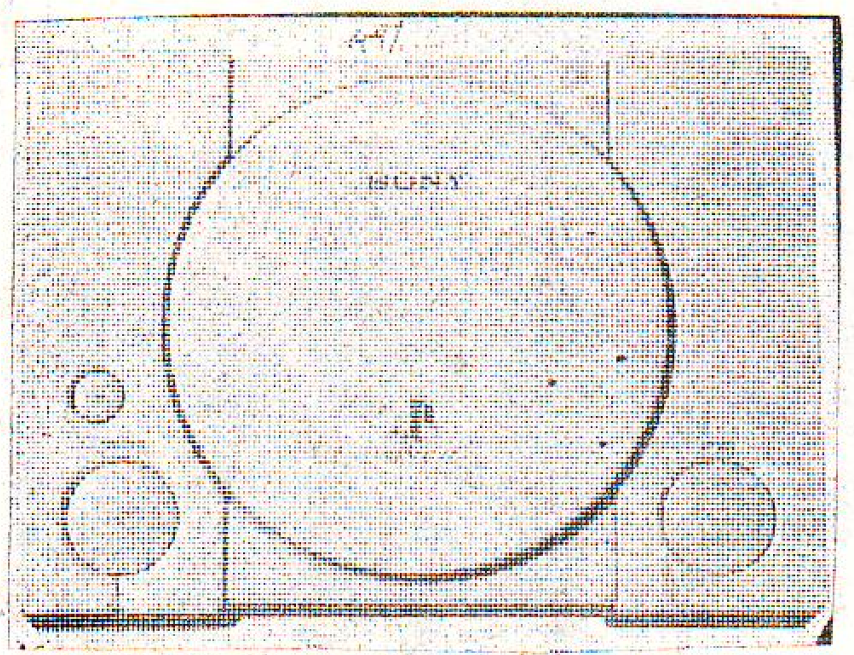


PLAY STATION

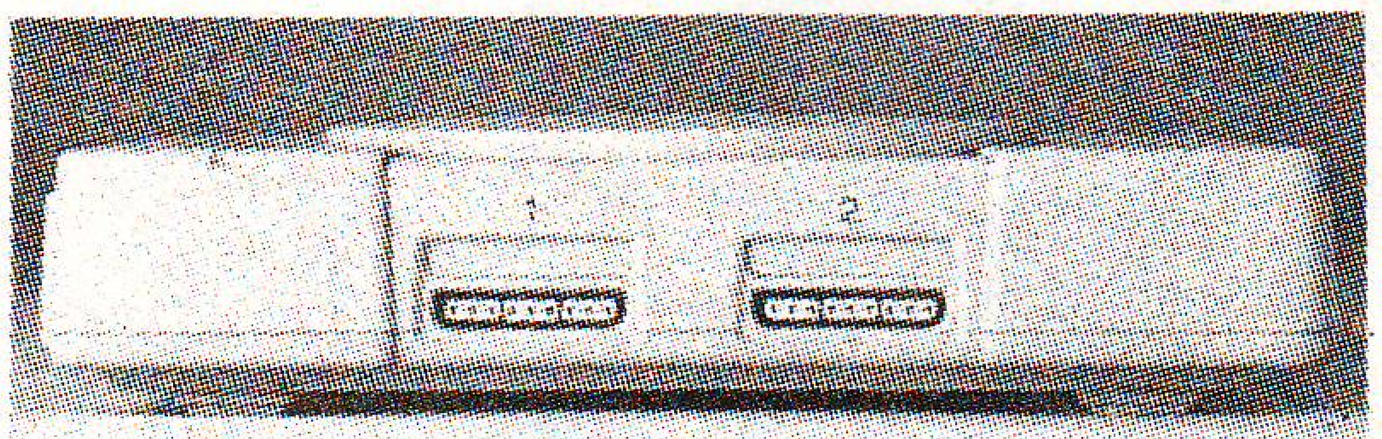
以生产高精尖的音像电子制品而著称的 SONY 公司也开始向游戏业进军了，而且投入了很大的力量来开发自己的 32 位游戏主机 Play Station。PS 的 CPU 采用 32 位 RISC 的 R3000A，主频为 16MHz，处理速度为 30MIPS，内存合计 16M，包括 VRAM 8M、SOUND 4M、CD—ROM 256K、OS—ROM(指令系统)4M，解析度 256×224，最大可达到 640×480，它的 SPRITE(角色)最大可达 4000 个，并且具有回旋、放大、缩小功能，发色数 1677 万色，具有 ADPCM 音源 24 路，取样频率 44.1KHz，输出方式也是多种多样的，有 AV 立体声、S

端子等，还有可通讯对战、多台主机连接及硬盘的扩充接口。另外，它还具有其他32位机所没有的特殊设计，不象其他机种那样将需要记忆的数据存在主机内的存储器中，而是外接一块记忆卡，将数据存在记忆卡中。只要你有的是记忆卡，以前的优秀记录就可以永久存下来了。

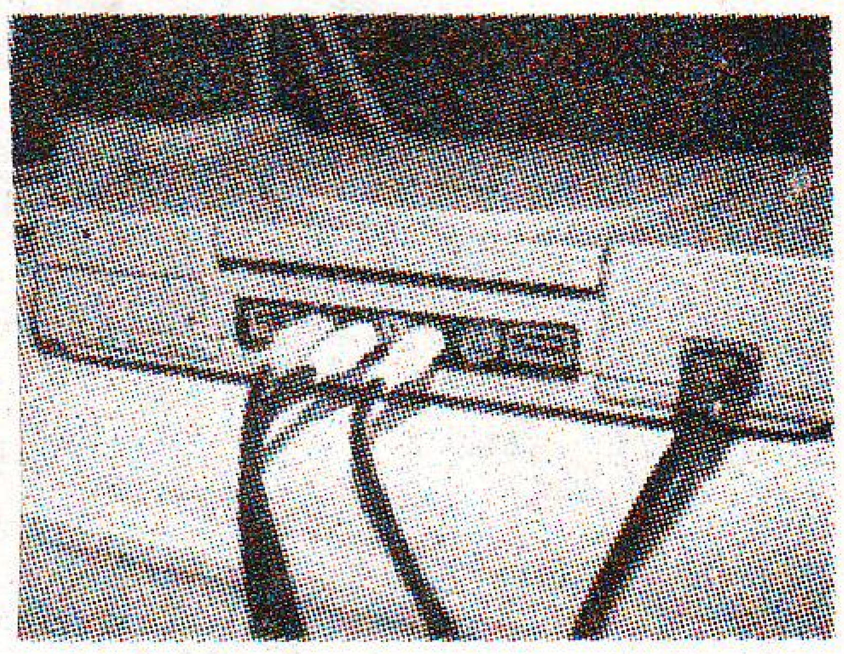
目前，SONY公司已与164家公司签约，并订于94年末发售play Station主机，价格为50000日元(约合人民币4500元)，PS使用倍速智慧CD—ROM，开始制作的软件已有82个。在发售主机的同时有27款软件同时发售，声势可谓浩大。CD—ROM的售价在5000—6000日元之间。



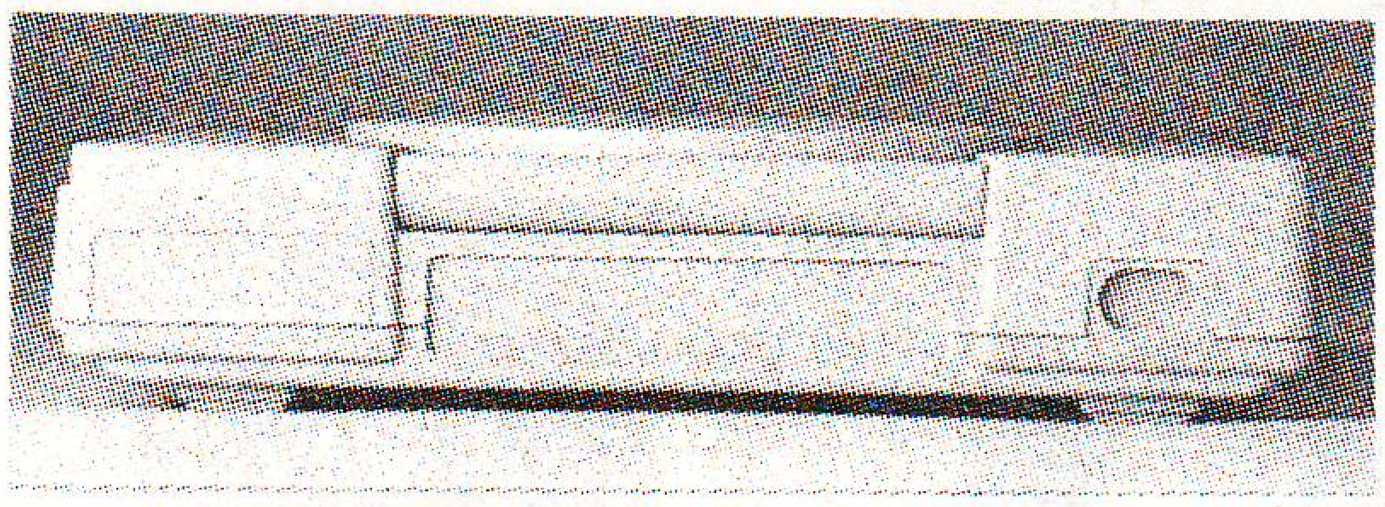
▲SONY的32位游戏机Play Station



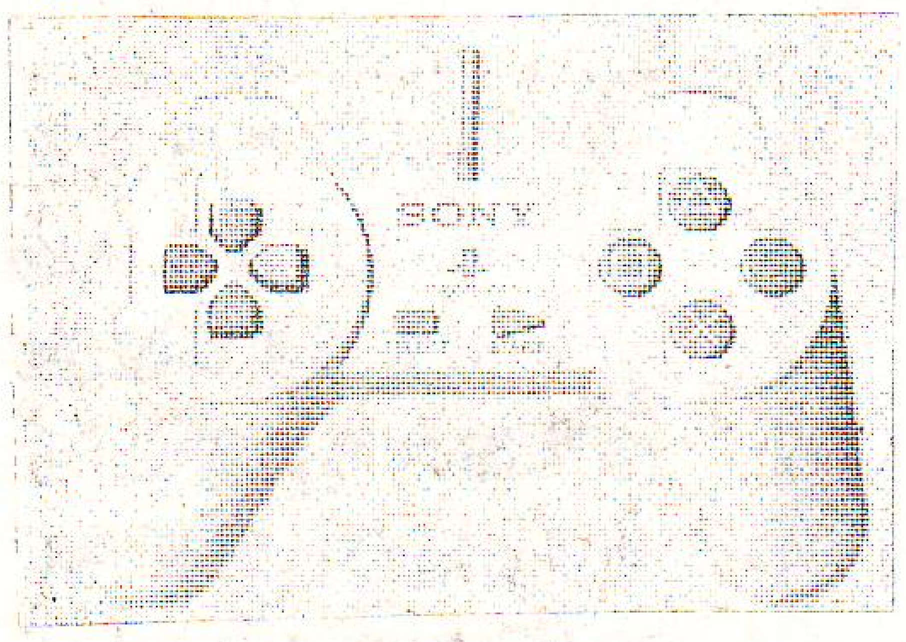
▲PS的正侧面



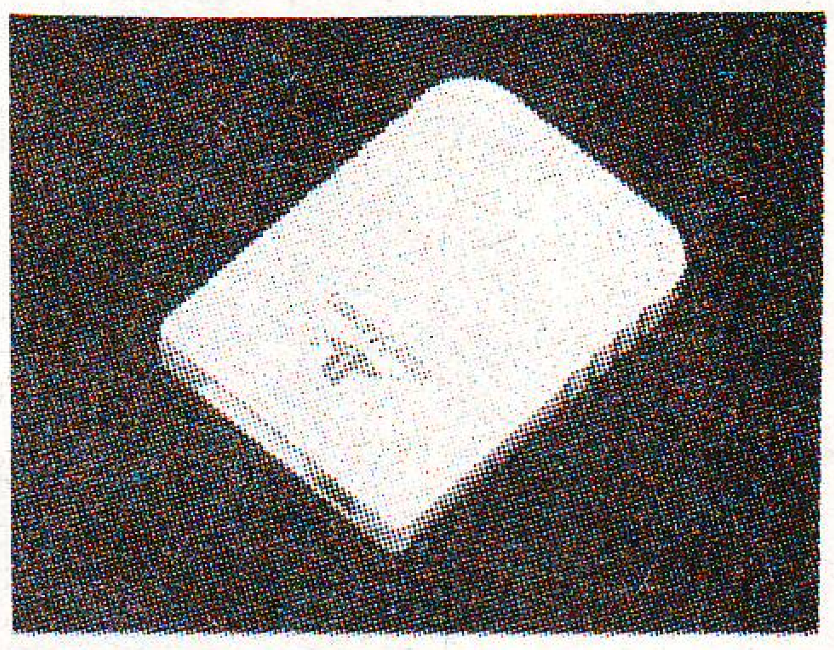
PS高贵的臀部终于露出来了▶



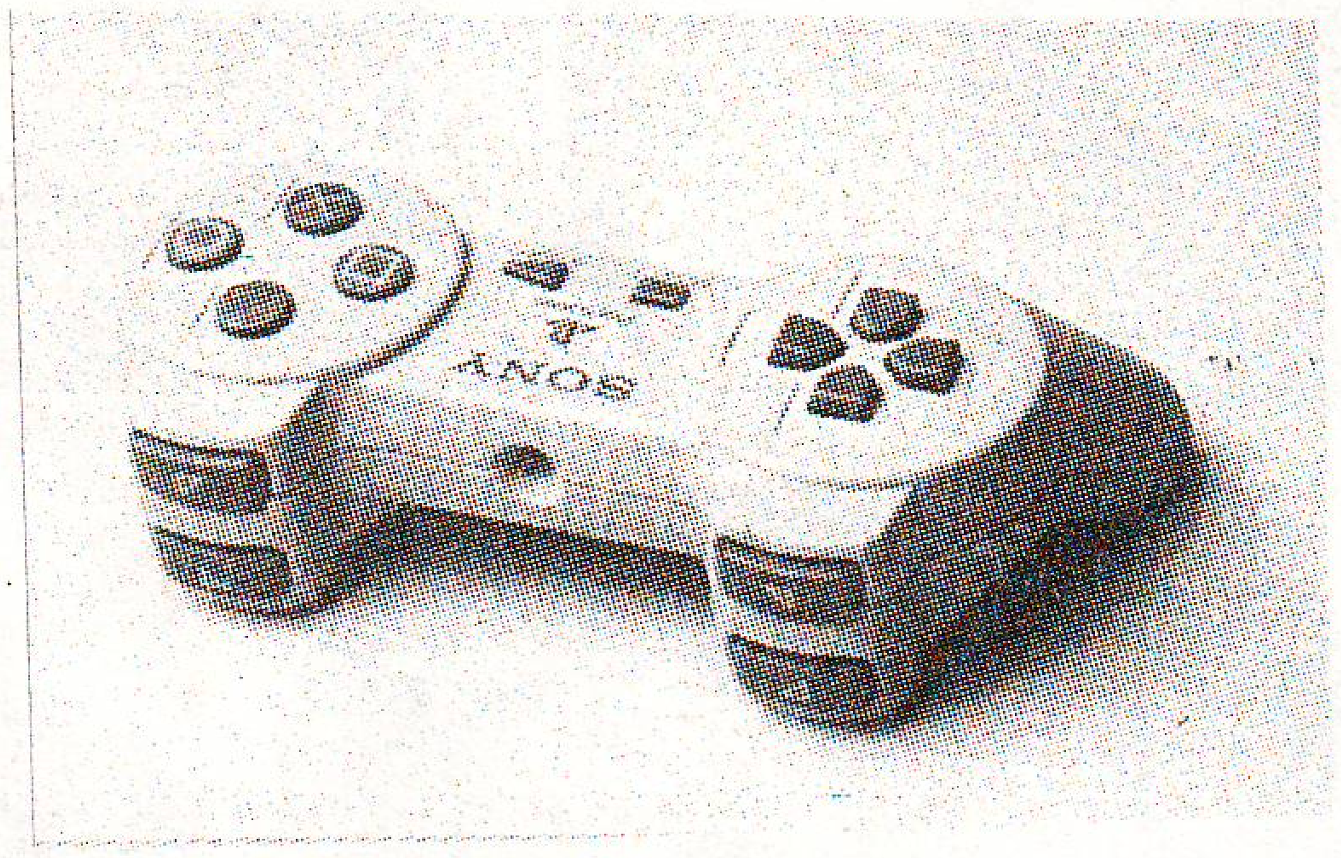
▲PS的后侧面



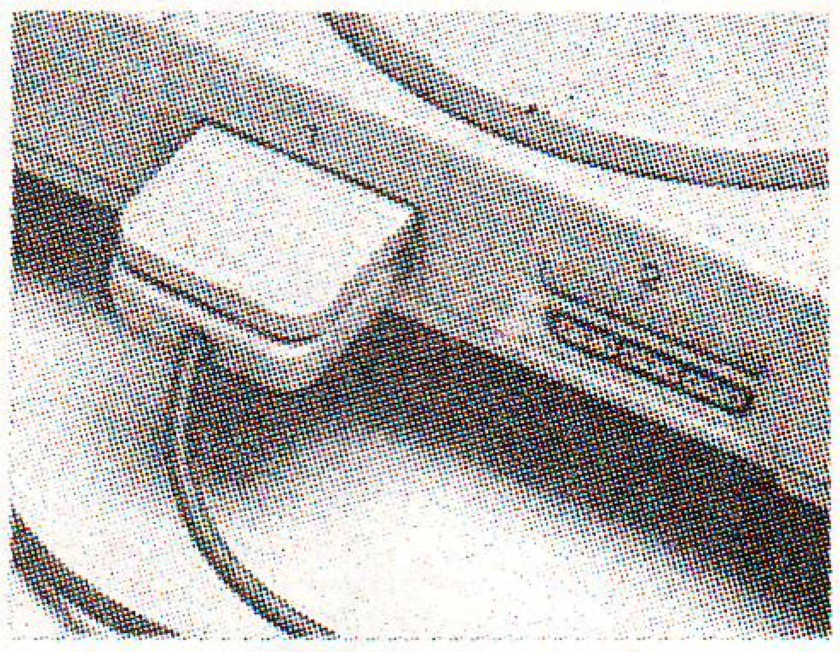
▲史上最怪的手柄，共有14个功能键



▲这就是记忆卡，但容量未知



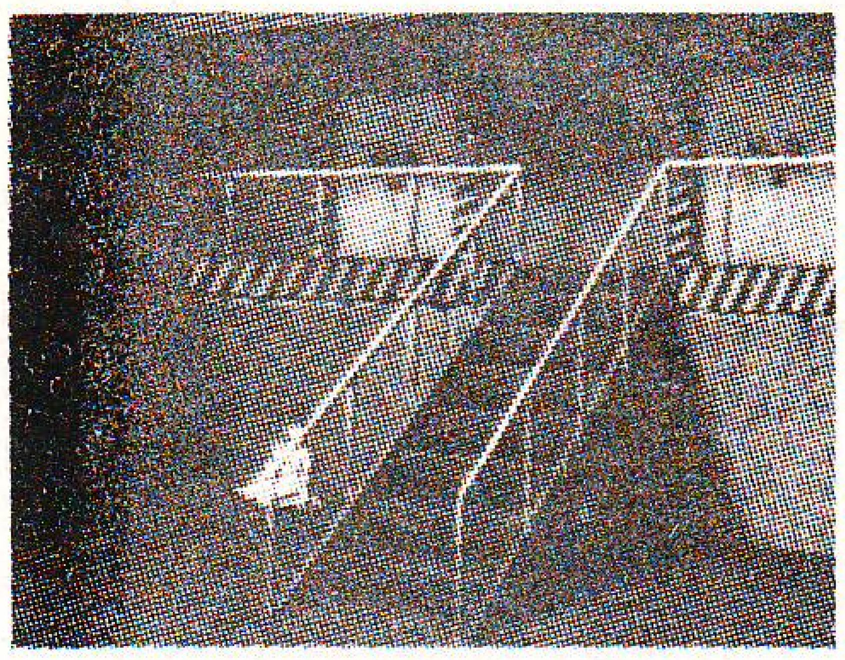
键位上全是诸如△、□等符号，想▶不出今后攻略如何写



记忆卡同手柄接口靠在一起▶

H A M L E T

机种 PS	厂商 PONY CANYON	类型 RPG	容量 未定



◀故事发生在基地内部



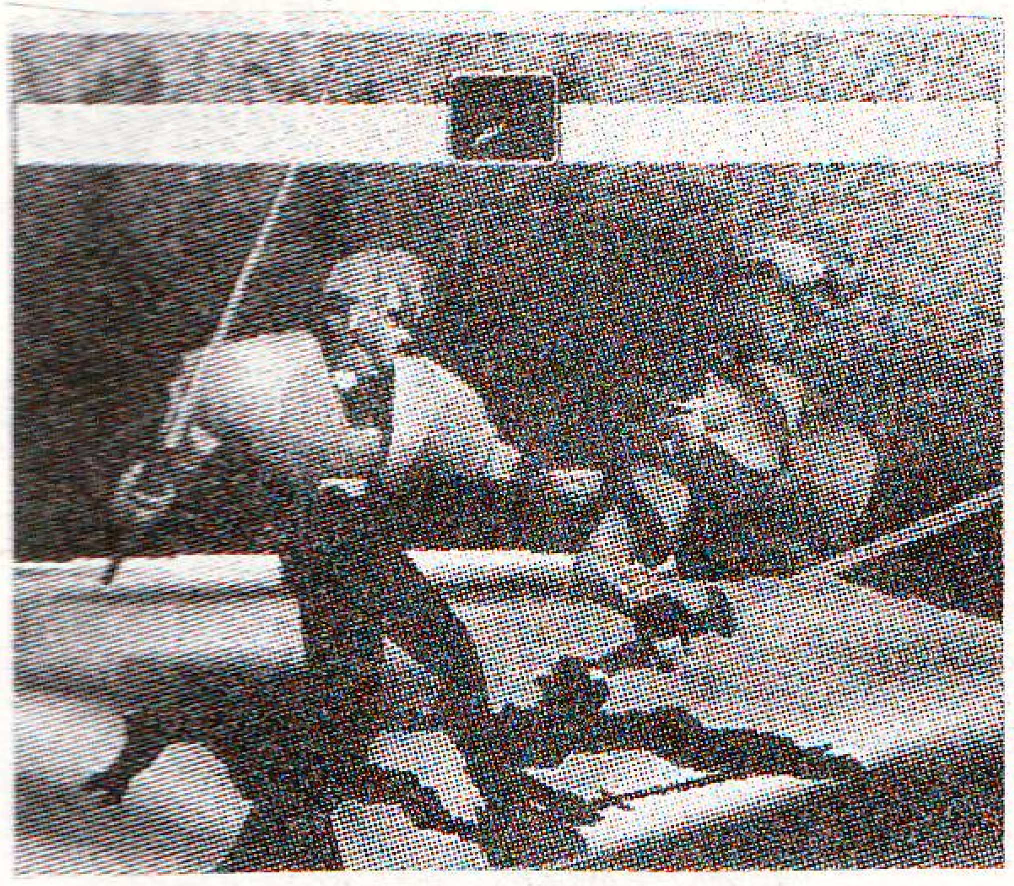
◀画面精美程度已接近动画了

东方人很喜欢的游戏类型RPG在PS上将以立体战斗的新感觉出场。故事是说公元2148年，月球上最大的建筑物“HAMLET”与外界的联系突然中断。原因是叛军“A—MAX CLEANER”在搞鬼，“HAMLET”能躲过这场灾难吗……

吸引着绝大多数东方人的RPG！

斗 神 传

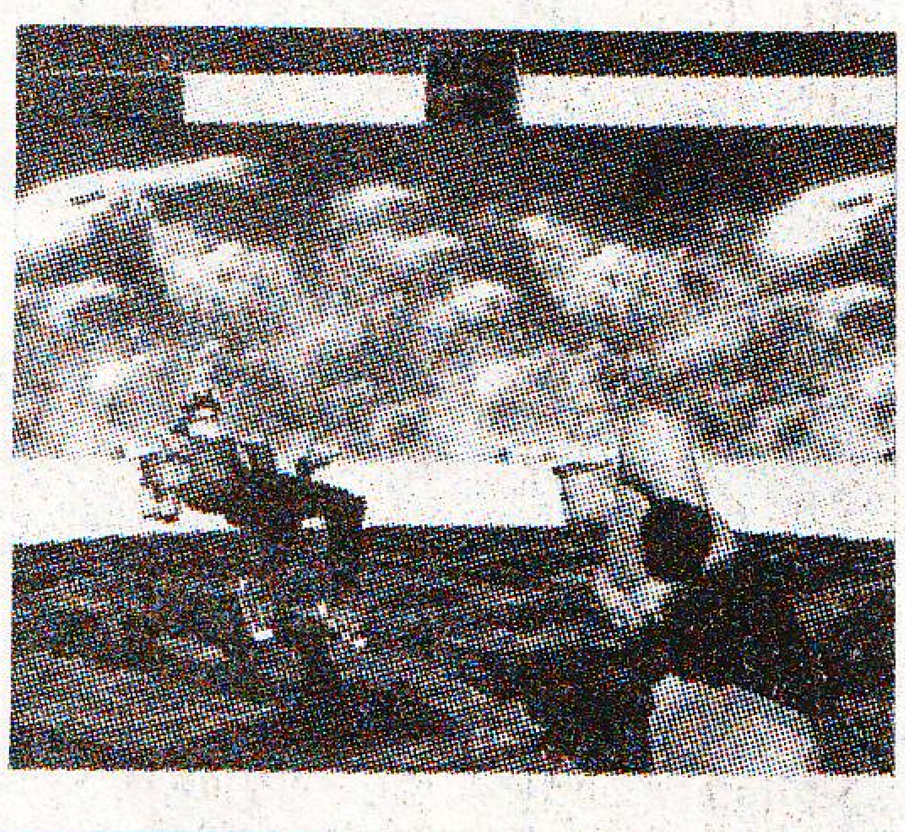
机种 PS	厂商 TA KARA	类型 3D格斗	容量 未定



◀战士的影子随动作变化而变化

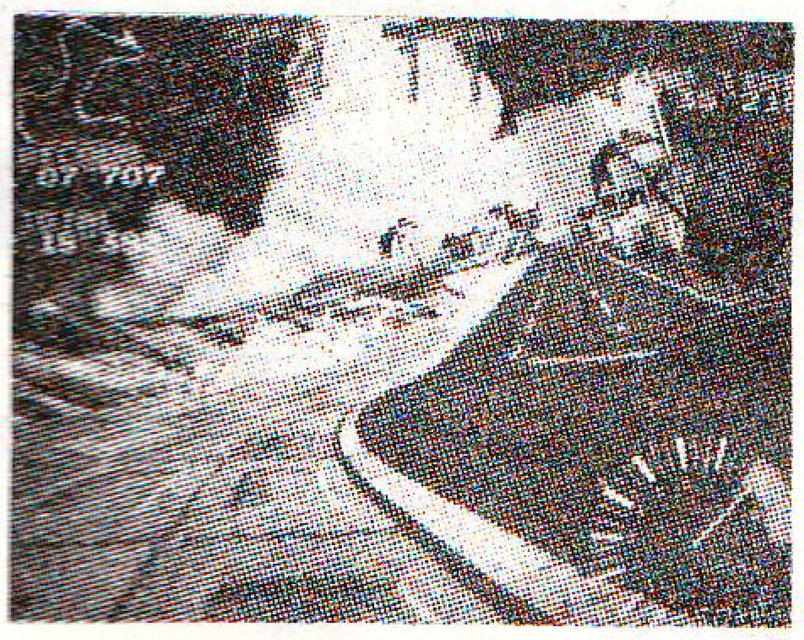
没有 3D 游戏的话，32 位机似乎缺了胳膊少了腿。这部以 3D 形式出现的对战游戏与其他的不同之处在于主人公手中持有各种武器，如日本刀、金棒等。人物看上去较 V.R. 战士舒服一些。

▼一棒将对手击出



电 光 赛 车

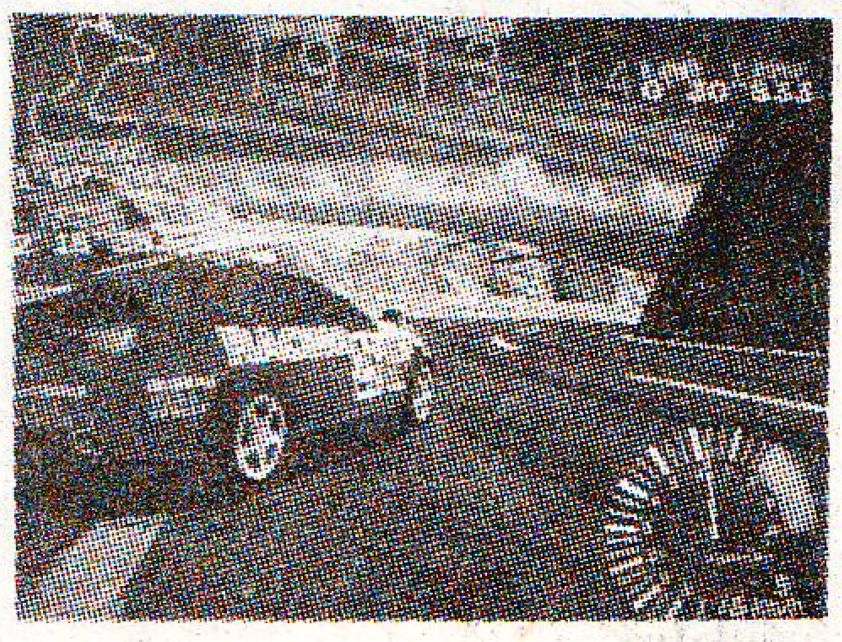
机种 PS	厂商 NAMCO	类型 SPG	容量 未定



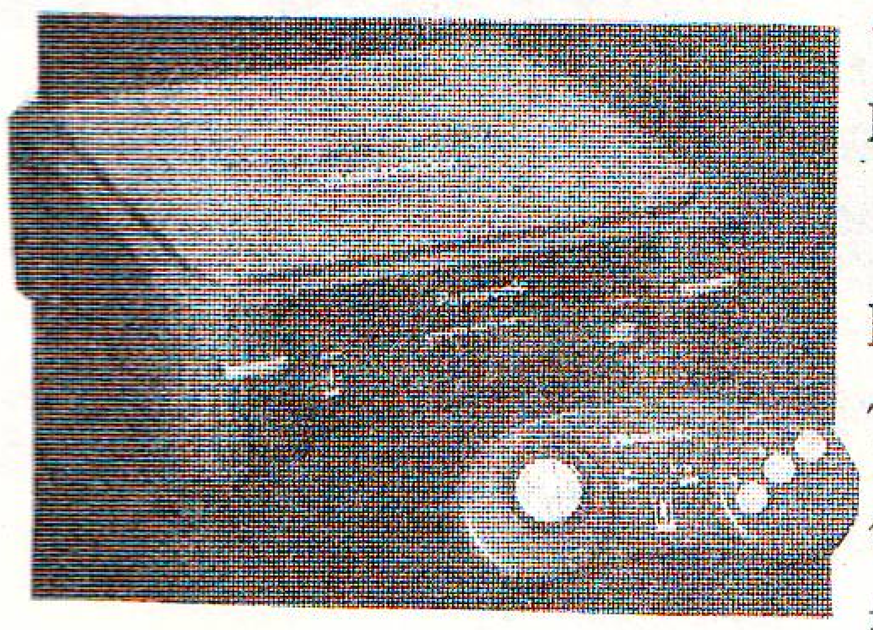
◀崎岖不平的道路，十分刺激

赛车游戏是最能体现立体视觉效果的，这部背景十分精美的赛车游戏，采用了最新的 CG 技术，并且街机版与家用机版同时开发。除了操作界面以外，想来是不会有很大差别的。

相信 NAMCO 的赛车实力吧▶



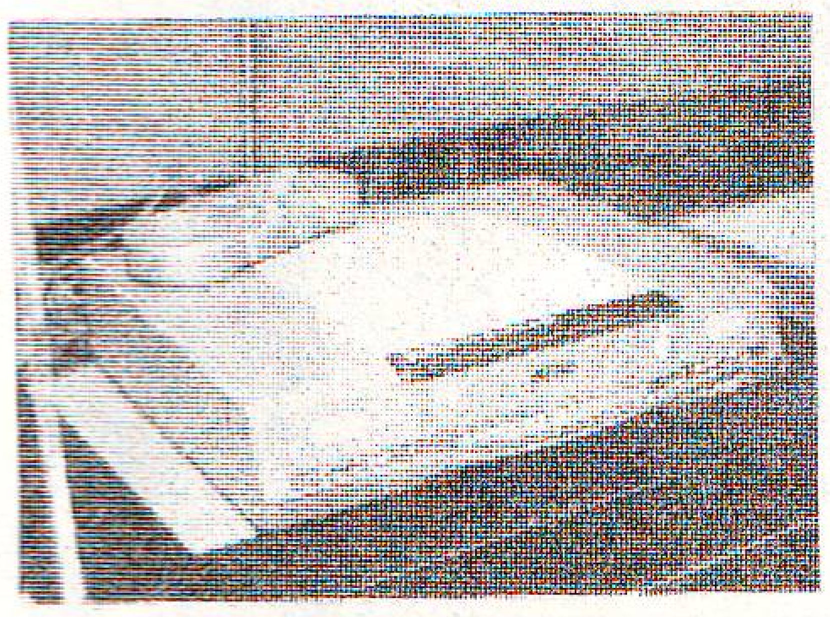
3 D O



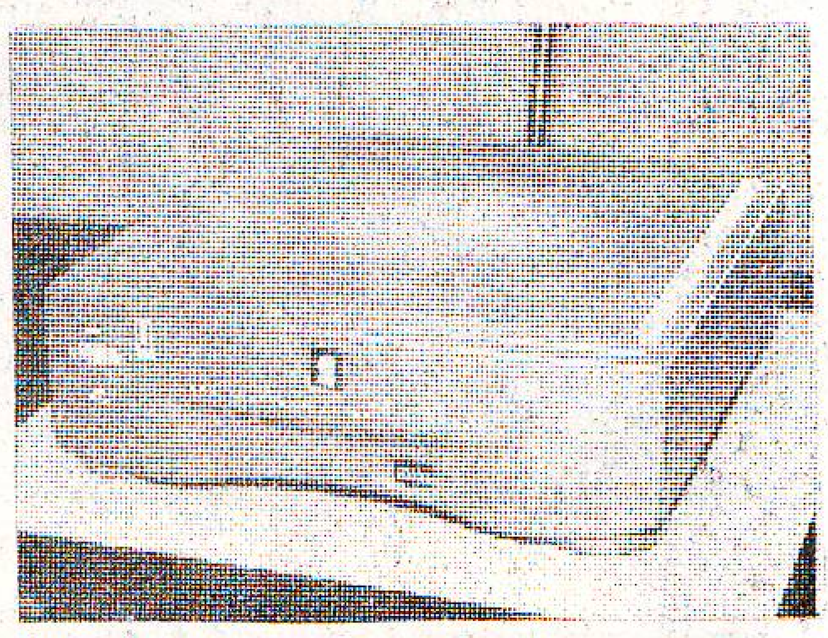
◀这是 Panasonic 公司的 R·E·A·L

到目前为止已经有 Panasonic、SANYO、TOSHIBA、AT&T 四家公司推出 3DO 主机。首先推出的是 Panasonic 公司的 R·E·A·L，已经于 94 年 3 月 20 日发售，预订价格为 79800 日元，发售前突然降为 54800 日元（约合人民币 5000 元），原因不明，但的确是好事儿。它采用 32 位 RISC 处理器 ARM60 做 CPU，主频 12.5MHz，内存合计 16M，其中 VRAM 8M，SRAM256KB。发色数最大 1670 万色，可同时显现 32740 色，解像度为 640×480，有 16 路 PCM 音源，取样频率为 44.1KHz。它采用 CD—ROM 形式，动画处理能力很强，每秒 30 帧，并且内藏 DSP 晶片。

目前已经有 186 家公司，为 3DO 开发软件，CD—ROM 价格大约在 6000～9000 日元之间。另外，3DO 公司还做了一些周边设备，如 PC—CARD，把 PC—CARD 与 IBM—PC 相连，就能用 IBM—PC 机玩 3DO 的游戏了；东芝公司打算制做能在汽车上使用的 3DO。难怪 3DO 公司雄心勃勃地声称要发售 1 亿台 3DO 主机。国内已经有不少家店开始卖 3DO 了，价格从 5000—7000 元不等。



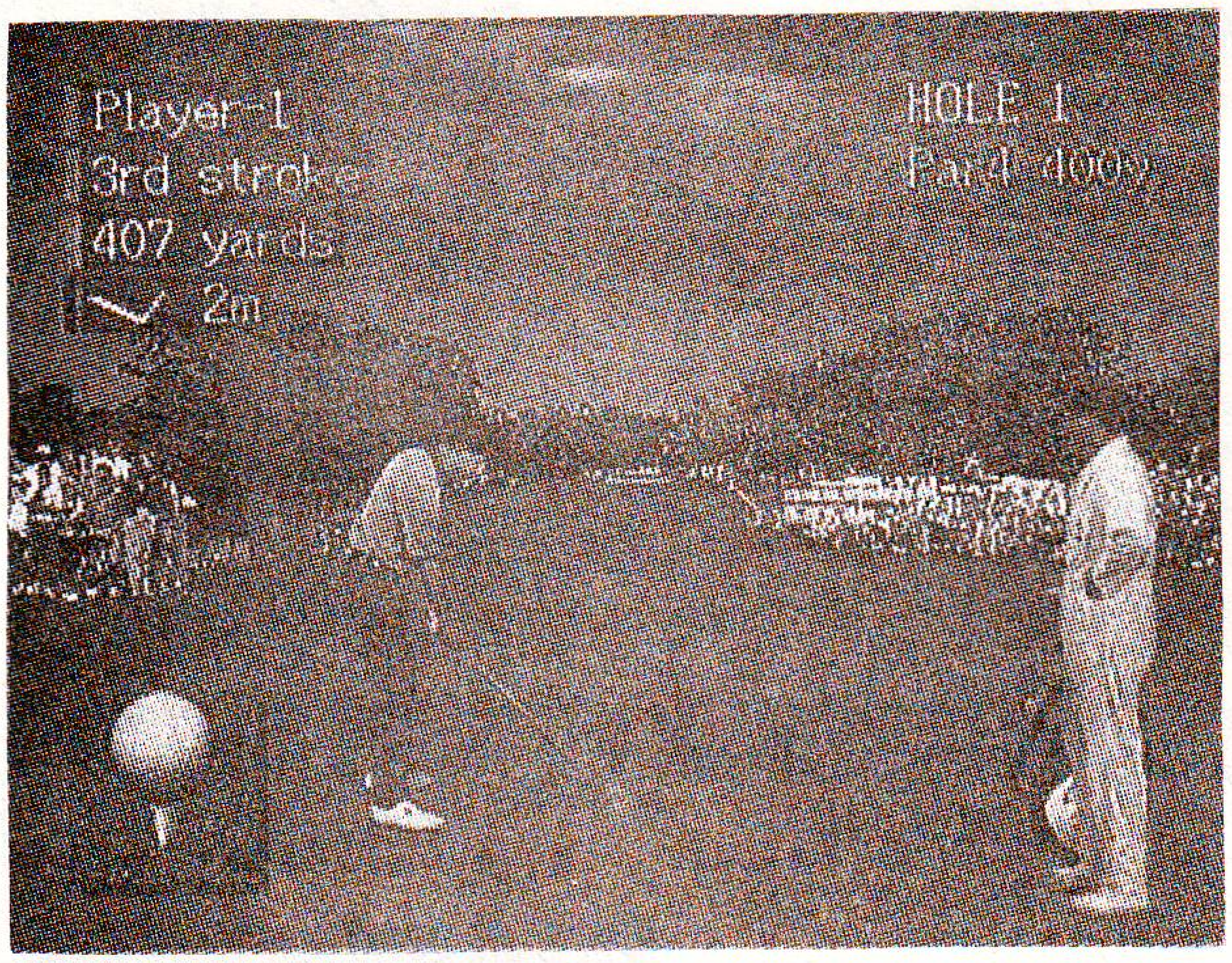
▲这是 SANYO 公司的 3DO 规格主机



▲这是 AT&T 公司的 3DO 规格主机

高　尔　夫

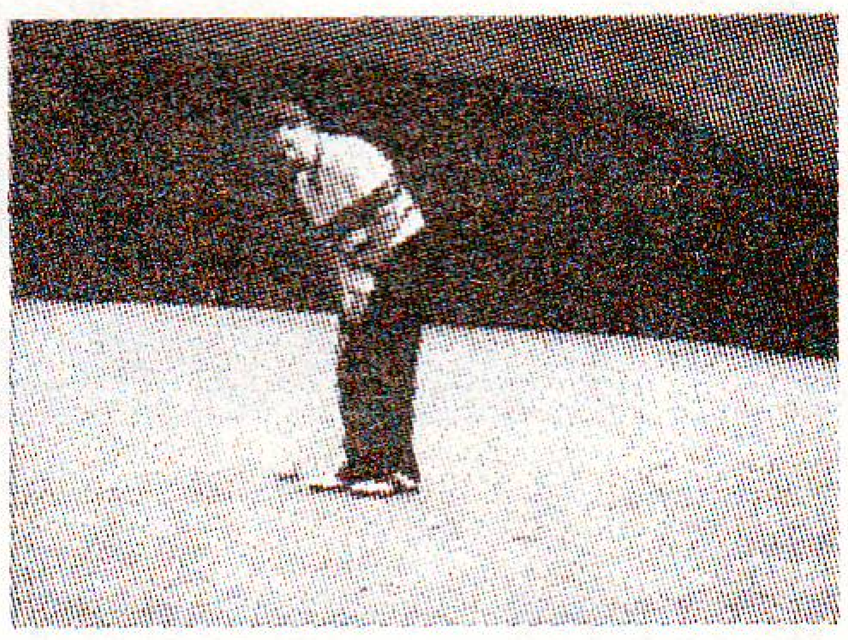
机种　3DO	厂商　T&E SOFT	类型　SPG	容量　未定



发挥 3DO 的图象处理功能，将实景扫描，使游戏临场感及真实度都十分高。看后有一种感觉，这是游戏还是电视呢？另外，这个游戏还十分注重人语效果，各种解说惟妙惟肖。

一杆进洞需要过硬的技术▼

可望不可及的贵族游戏



◀从画面中可得到所需数据

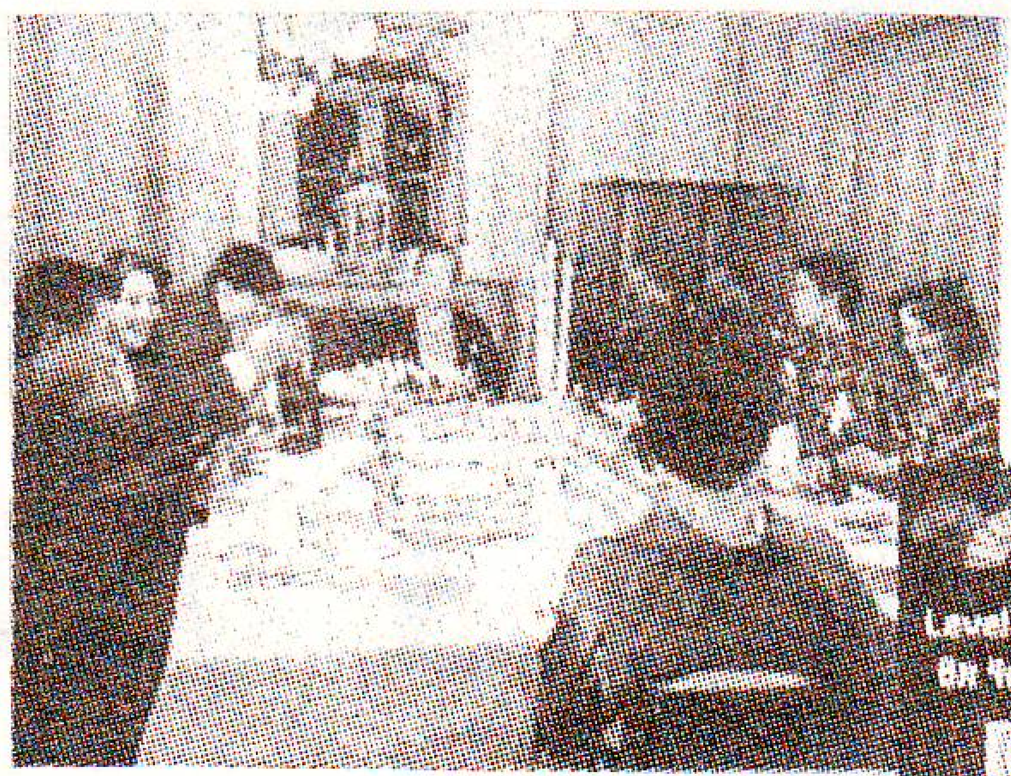
“京都鞍马山庄杀人事件”

机种　3DO	厂商　BACK IN VIDIO	类型　侦探	容量　未定

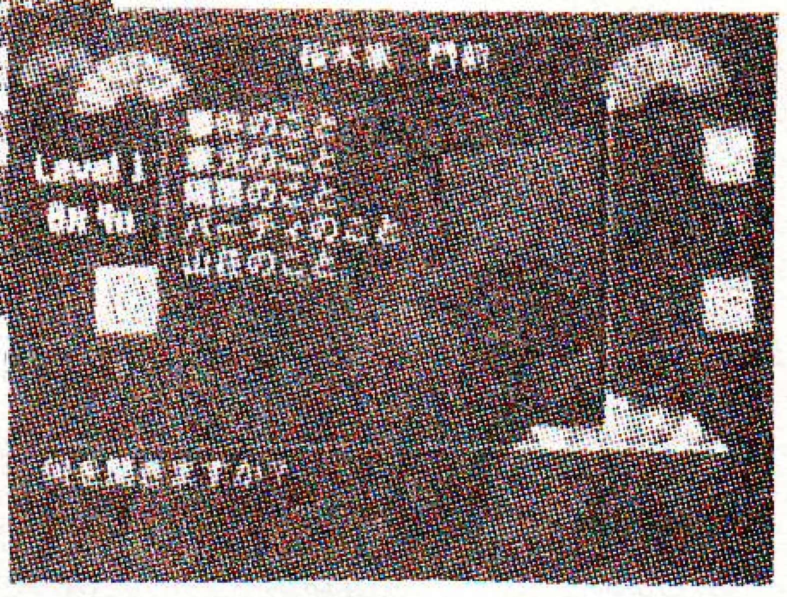
接近电视效果是 32 位机的课题之一。这个游戏大量采用近似于电视效果的画面，所以要用两张 CD—ROM 光盘。内容不外乎什么日本某舞蹈家的家里总是出怪事，某位知名作家前去调查等等，算是老题材吧，因为类似某某地杀人事件已经太多了。



◀是谁毒杀了家元的长子呢



▲丰盛的晚宴

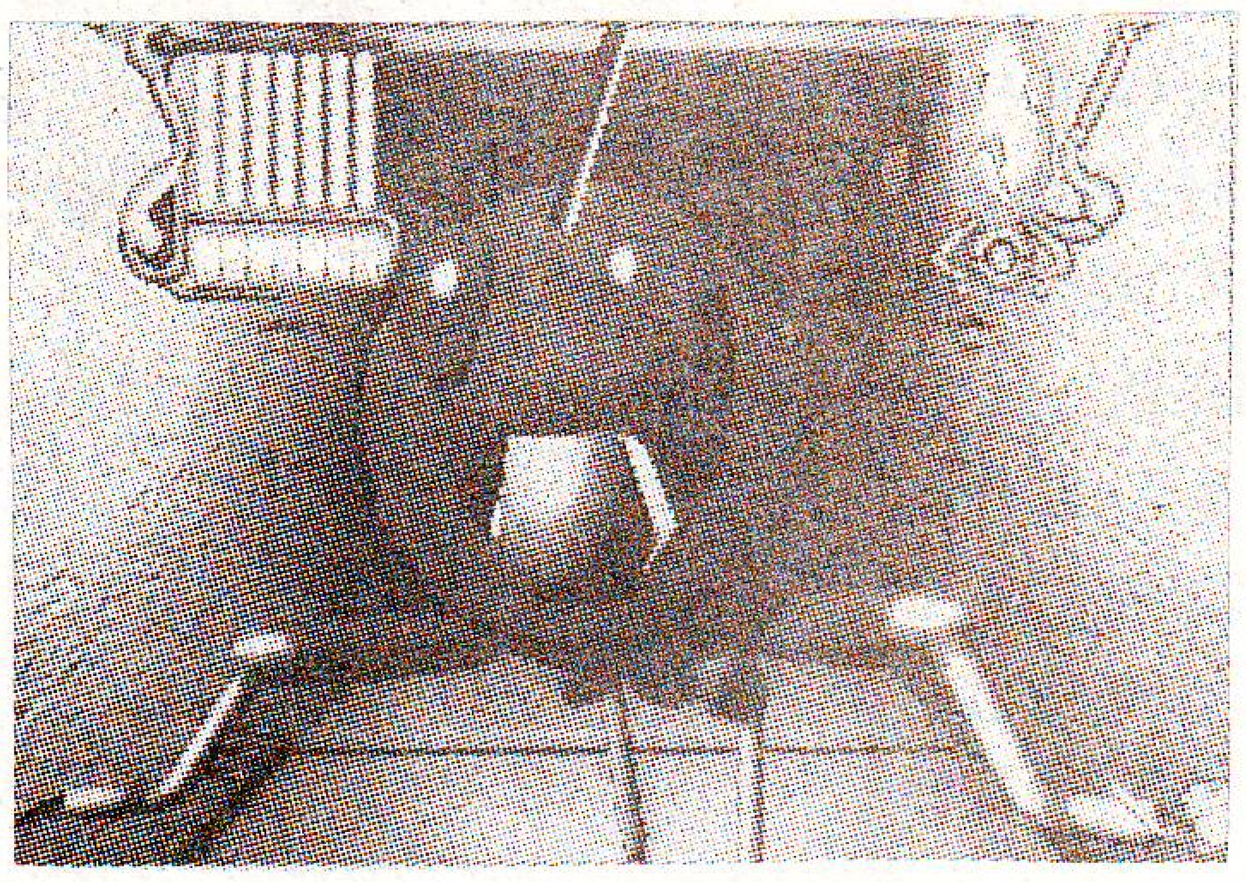


游戏操作性非常好▶

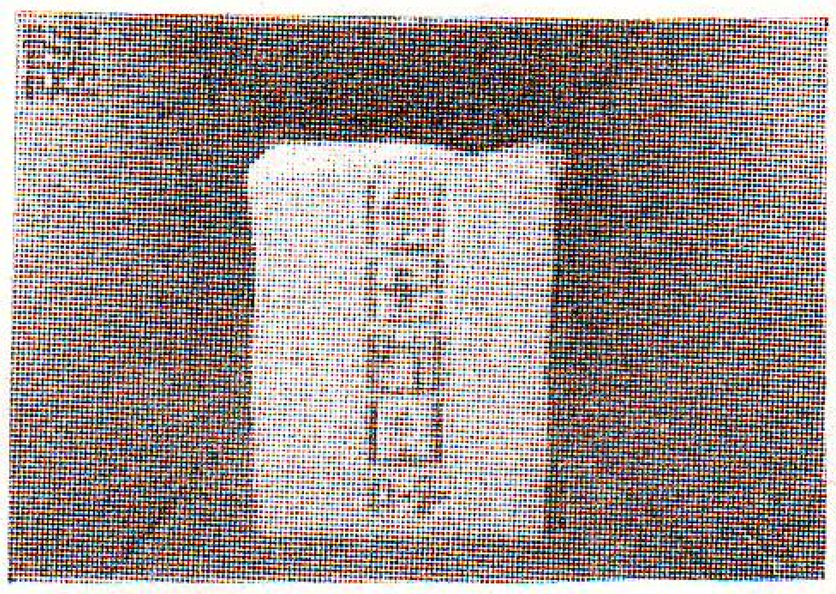
法　老　的　封　印

机种　3DO	厂商　讲谈社	类型　RPG	容量　未定

RPG 游戏不论在任何机种上都不会消失，3DO 也一样。这个迷宫形式的 RPG 讲述主人公为解开沙漠中王家墓地中的各种谜团而努力的故事，效果当然是 3D 的啦。



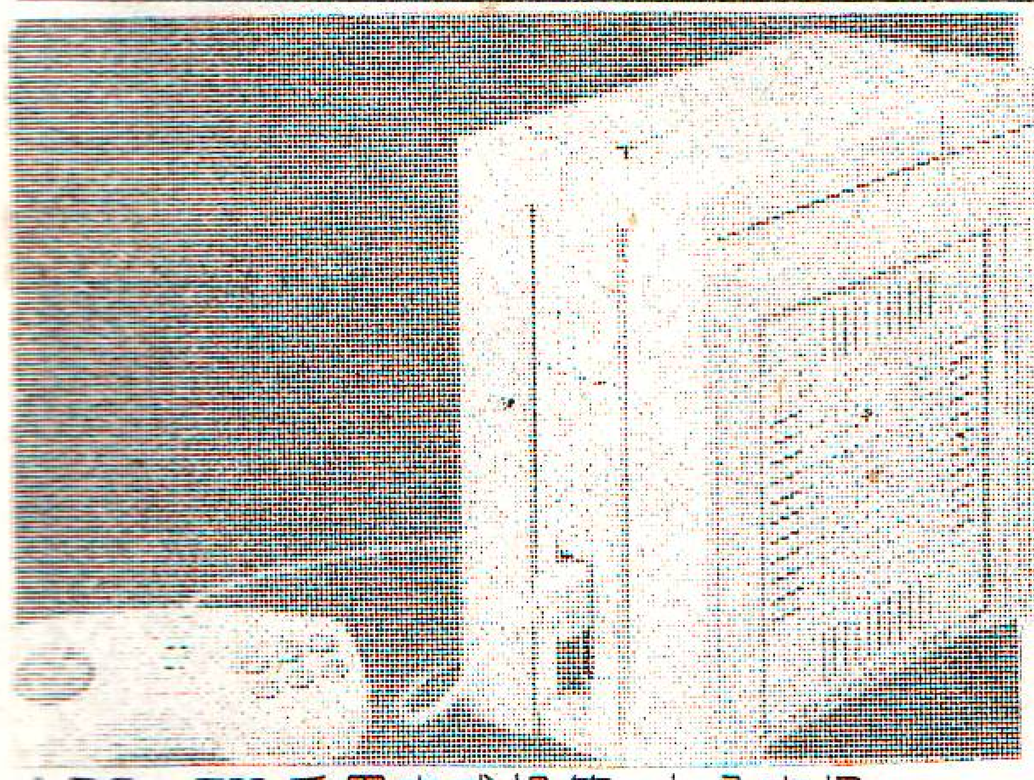
◀巨大的昆虫拦住去路



各种谜题在等着你呢▶

3DO 将要出《超级街霸XⅡ》版，并为其制做了专用手柄

P C — F X



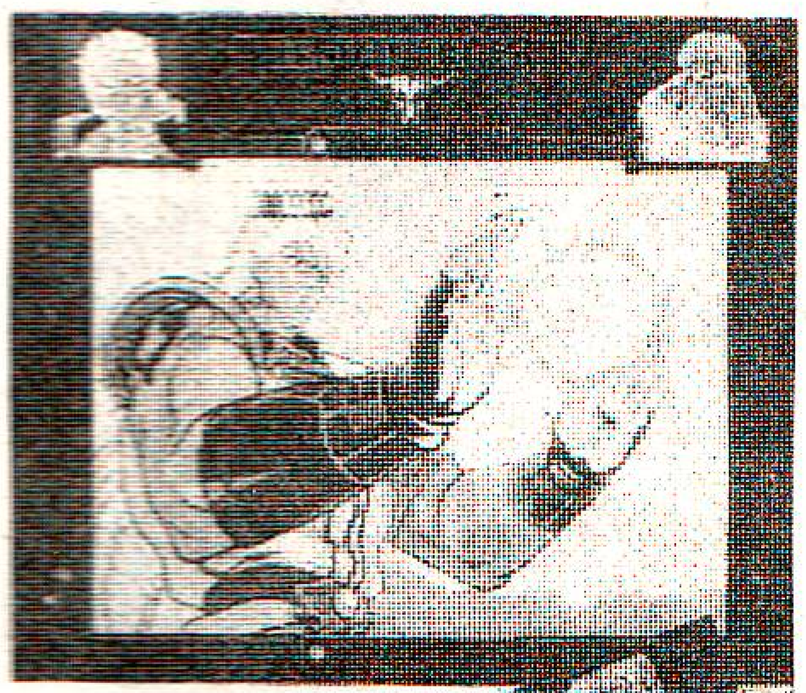
▲PC—FX 采用立式机箱，十分古怪

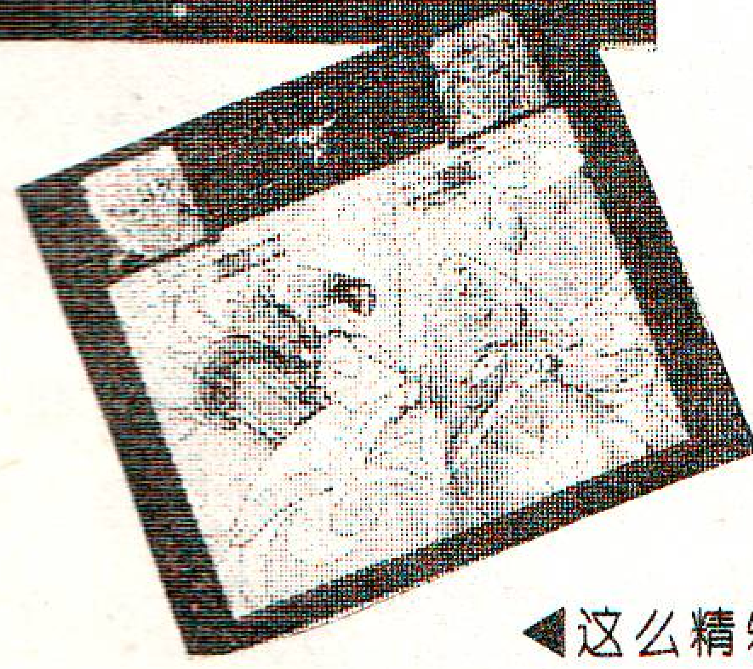
以生产 PC—ENGINE 系列主机及 PC—98 系列主机的 NEC（日本电气公司）也加入了 32 位机的制作，并将自己生产的主机定名为 PC—FX。PC 取 PC—ENGINE 系列之意，又表明与 PC—98 系列有很大关系，F 代表 Future 之意，X 为未知数之意。它的 CPU 采用 32 位 RISC 处理器 V810，主频为 21.5MHz，内存为 16M，有 VRAM 10M，CD—ROM 8M，BRAM 256KB，并可以增加。最多可有 128 个 SPRITE，发色数为 1677 万色，最多有 7 层卷轴，并且可以回旋、放大、缩小，解像度为 256×240，最大可到 320×240，有 2 路 AD PCM 音源，3 个扩充接口，可与 PC—98 连接。

PC—FX 最大的特点就是高速动画再生机能。众所周知，NEC 的 PC—E 系列一直是以精美的画面及动画著称，这点在 PC—FX 得到充分肯定，它装置了高速电子数码的动画放映用的处理器，每秒 30 帧。PC—PX 预计在 94 年 11 月底发售，价格大约为 50000 日元（约合人民币 4500 元），使用 CD—ROM。与 NEC 签约的厂商不多，只有八家，其中包括 BANDAI、HUDSON，还有专门做 RPG 游戏的 RAY FORCE 等。在发售前 NEC 的官员宣称，PC—FX 发挥动画功能的优势，以制造高品质软件为目标。并且十分看好 RPG 市场，准备大量制作 RPG 节目。

B A T T L E H E A T

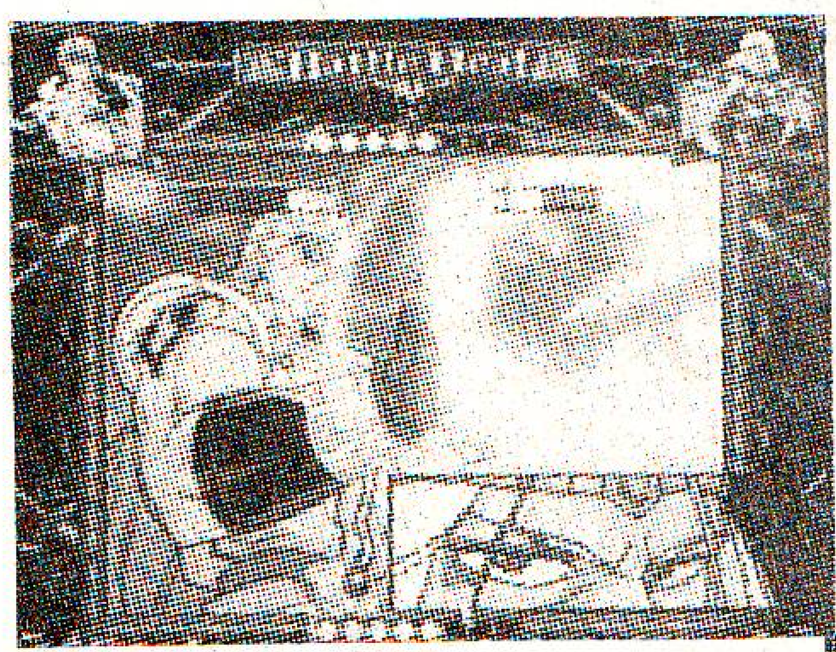
机种 PC—FX	厂商 未定	类型 SACT	容量 未定





◀这么精彩的游戏，令人神往

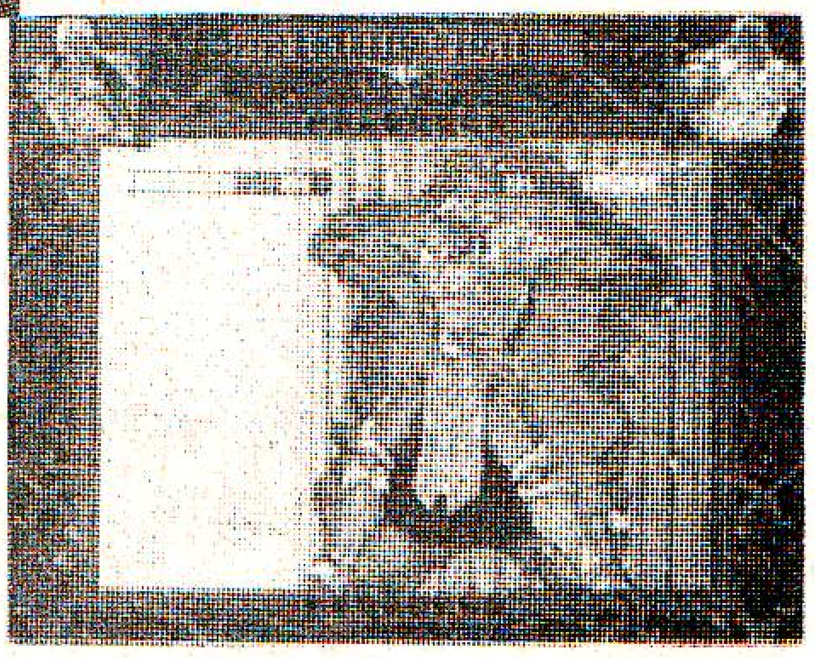
这是一款不论是角色动作还是必杀技，都采用丰富的动画处理方式来表现的模拟对战类游戏（类似于 SFC 上的《幽·游·白书》）。游戏有 10 名角色登场，而每一个人都大概使用了约 20000 张图片。因此几乎可以说，整个游戏就象一部动画片那样精彩。



◀发出必杀技的瞬间

超强壮

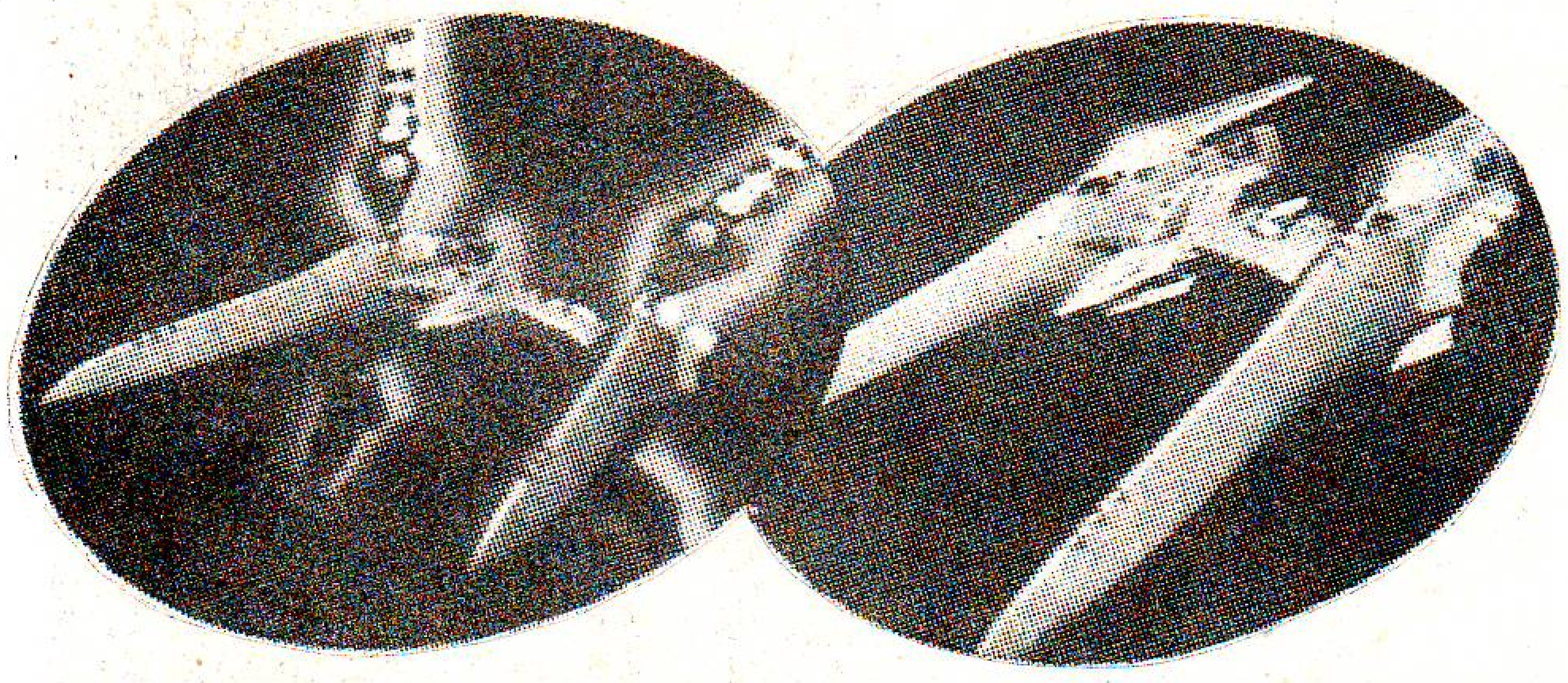
钢铁一般的战士 ▶



T E A M I N N O C E N T

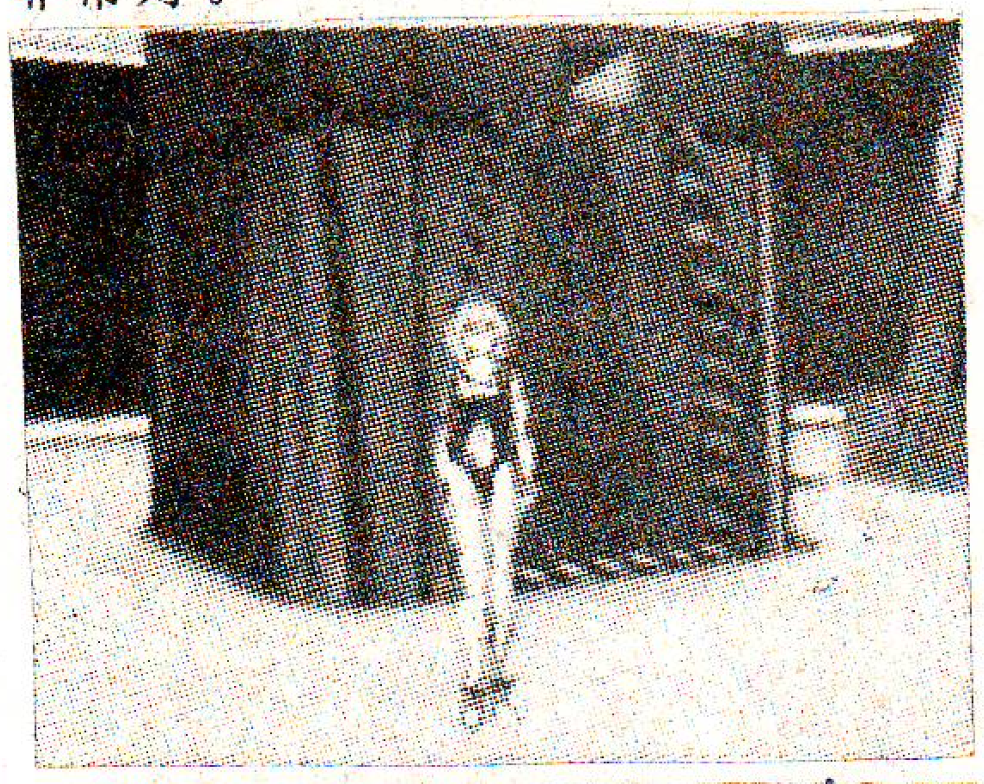
机种 PC—FX	厂商 未定	类型 3D STG	容量 未定

具有动画风格的游戏！这就是未来世界吗？



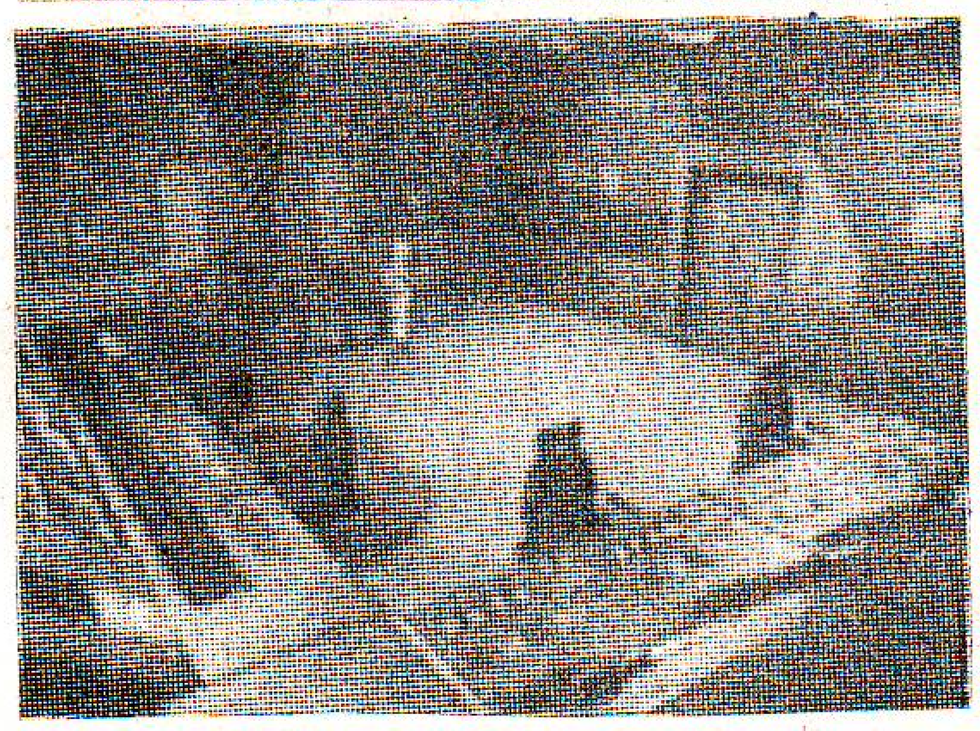
▲战机的形状象不象乱马受惊时的手

这是一款以宇宙飞船为舞台的 3D 射击游戏，游戏者可选择沙姬、莉斯、艾拉鲁 3 名女孩，游戏的动画感觉非常好。





◀现在你就是一名女战士

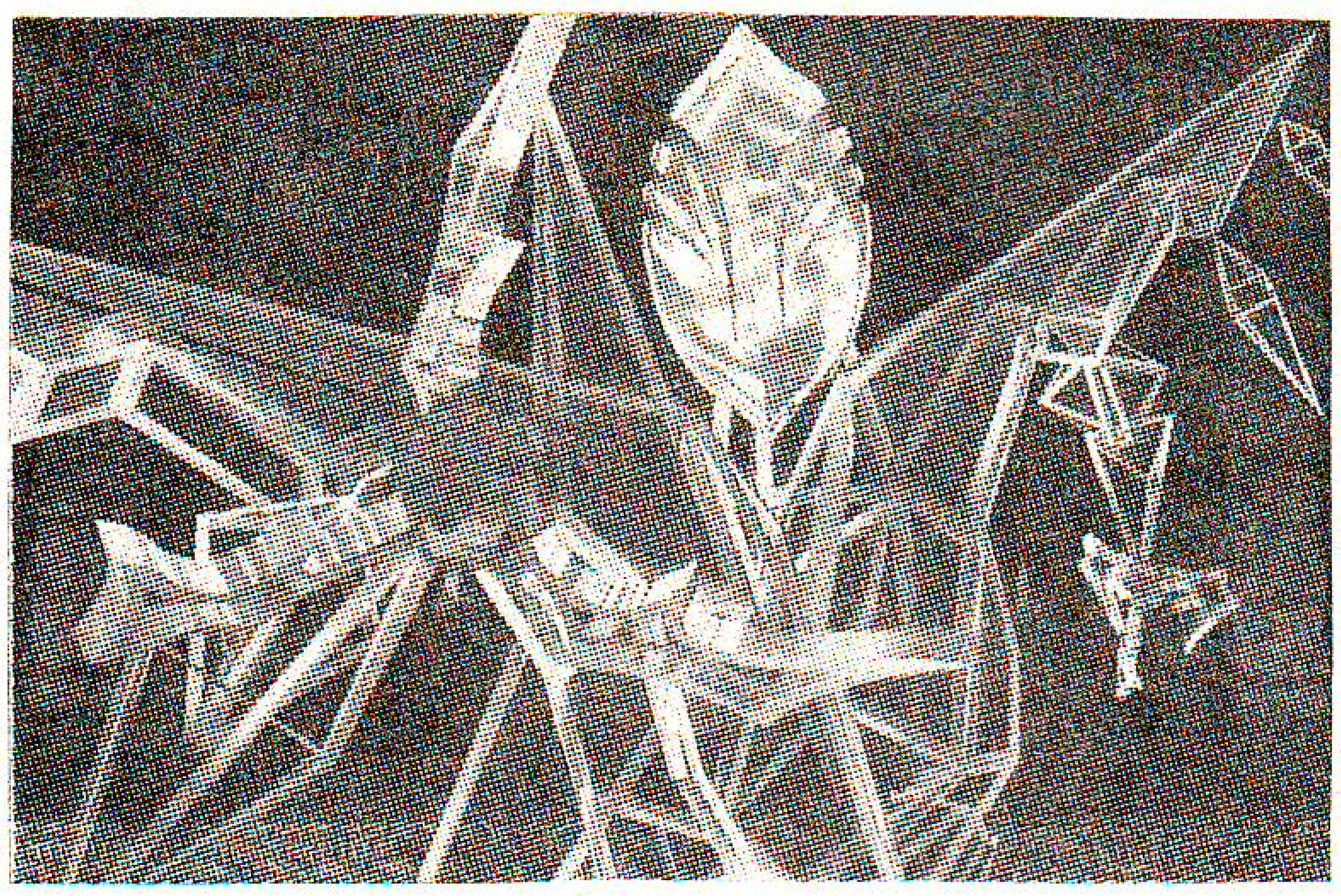


◀在昏暗的灯光下，物体的投影表现的真叫绝妙

再请你欣赏几幅 PC—FX 的精美画面：



▲V. R. 对战节目 FX Fighter 比 SS 的 V. R. 战士如何



▲PC—FX 的解像度虽不高，但这幅精美的画面你能不叹服吗？决定因素在于发色数的多少

后　记

以上介绍了五种 32 位游戏主机，其实次世代游戏机还有许多种，象 BANDAI（百代）公司的 32 位主机 BA—X，FUJITSU（富士通）公司的 32 位主机 MARTY，ATARI（雅达利）公司的 64 位主机 JAGUAR，COMMODORE（卡蒙多利）公司的 32 位主机 AMIGA CD32等都属于次世代主机。但因它们要么性能不太好，要么离我们相差较远，再就是有的主机象 AMIGA CD32及 MARTY 已经不单是游戏机，而是做为教育用电器来使用，所以这几种次世代主机，在这里不做介绍。但是，不知你们注意到没有，说了这么多公司及产品，我还没有提到游戏业常胜将军 NINTENDO（任天堂）公司及它的次世代主机呢！是的，这位后发制人的老手是不会甘于寂寞的，它正打算于 95 年秋发售自己的 64 位主机，已公布的名称叫 NINTENDO ULTRA64。CPU 采用 64 位 RISC 处理器 R4000，处理速度 100M/PC，主频 100MHz，Work RAM 1M，VRAM2M，时同发色数1677万色，解像度256×244，最大 640×480，搭载了具有高速 3 维运算能力的芯片，1 秒间可表示 66 万边形，SPRITE 不受任何限制，可以放缩、回旋、变形，最大 8 个卷轴，可以全面放缩、回旋，32 路 PCM 音源，一秒钟扫描频率为 44.1KHz，可产生与真正 CD 音响一样的音效。这么强劲的功能，你猜猜卖多少钱，你一定猜不出！才卖 25000 日元（约合人民币 2300 元）！是其他 32 位机的一半儿！很吃惊罢。但由于各种原因，NINTENDO 公司原本不打算做的 32 位主机又宣布制作计划了，可能不愿失去市场罢。目前仅公布了任天堂公司将于 95 年春天发售 32 位主机，又给你一个惊喜的是价格只有 10000 日元（约合人民币 900 元！）简直无法置信！相信性能一定不差，信任 NINTENDO 嘛！

电子游戏业已经从任天堂，世嘉，NEC 三国鼎立时代进入群雄争霸的时代，游戏业向世界展示了令人眼花缭乱的灿烂前景。从前面介绍的资料看，次世代机的性能相差不多，都有自己的特点和竞争力。那么决定胜负的因素是什么呢？我们以为一是时间，领先一步，就能抢占有利地形；二是软件的数量和质量，游戏机毕竟不是摆设，没有软件支持的游戏机只不过是一个很好看的盒子罢了。电子游戏的灵魂是街霸、勇者系列、太空战士系列那样优秀的软件。就象书的灵魂不是纸张、装帧、印刷，而是它内涵的故事思想。

试看明日之电玩界，将是谁家之天下。

责编：PINSER

海外采风

——新 GAME 情报

文/索冰

随着 SFC 在国内的日益普及，它的众多优秀软体也为越来越多的玩家所认识和喜爱。而今年底至来年初计划推出的 SFC 节目将掀起一阵更强的浪潮，本期就这一时期海外公布的节目作一特报，以飨 SFC FANS。

时空之旅 CHRONO TRIGGER

类型:RPG　厂商:SQUARE

《勇者斗恶龙》的监制堀井雄二、《龙珠》的作者鸟山明，还有《太空战士》的监制坂口博信，这三个人的联手，恐怕是日本 RPG 史上最强的创作阵容。另外还有史克威尔的众多著名制作者如《浪漫传说 2 皇帝之路》的松井聪彦、《圣剑传说》的蒲田泰彦等也会参加制作。

前线任务 FRONT MISSION

类型:S·RPG　厂商:SQUARE

以近未来的机械化战争为故事主线的模拟型角色游戏。有大量巨型战斗机器人出场，人物设计由天野喜孝担当。加上 24M 的大容量，推出时其画面及音乐效果定会令人惊叹不已。

勇者斗恶龙Ⅵ——幻之大地

类型:RPG　厂商:ENIX

续震撼电玩界的五代“天空的新娘”后，六代的主要设定已经公布！人物照例由鸟山明设计，容量尚未确定，但从已发表图片的细致程度来看，比Ⅴ代要大为增加是肯定的。

亚鲁巴战记 2——邪神之胎动

类型:S·RPG　厂商:SUNSOFT

前作的热潮还没有完全过去，续集已经定于年底推出的亚鲁巴续战篇，在战斗中继续采用一代的方式的视角，而提高到 16M 的容量也使得剧情的庞大和画面的精美程度大为提高。

亚鲁巴战记外传——翼的记忆

类型:RPG　厂商:SUNSOFT

在情节上与亚鲁巴战记相通的正统 RPG，相信其半透明的视窗系统，精细至极的战斗画面将会使这一节目届时登上 RPG 的高位。容量 16M，预定来年春发售。

龙之战士Ⅱ——使命之子

类型:RPG　厂商:CAPCOM

男女主角与一代的设定相同，不过其他同伴全部都有变化。战斗、移动时的画面及背景在前作基础上，以 24M 的容量大为 POWER UP。本节目预定年底面世。

大贝兽物语

类型:RPG　厂商:HUDSON

曾在 FC 登场的 RPG 极品经典《贝兽物语》，终于推出了全新的 SFC 版本。游戏经过哈德森长期精心制作，定于年末发售。由于充分利用了 24M 的大容量，战斗画面极为华丽精彩。

三国志Ⅵ

类型:SLG　厂商:KOEI

光荣公司的三国系列最新作已决定在 SFC 推出，本作被称为三国志 SLG 的最强作品。对于光荣而言也是第一次在 SFC 上以 24M 容量制作节目。预定年底发售。

幽游白书特别篇

类型:ACT　厂商:NAMCO

继承幽游白书Ⅰ代的形式和风格，加进最新的剧情和人物，仙水、刃雾、神谷、树等等。虽然容量还是 16M 没变，不过画面更加精细。希望明年春能够面世。

四狂神传说Ⅱ

类型:RPG　厂商 TAITO

曾经大受欢迎的《四狂神传说》时隔一年半推出了更强的续集，容量据有关人士推测为 16M，年底发售。

天使之翼Ⅴ

类型:SLG　厂商:TECMO

大空翼再展雄风！天使之翼五代出场了，在画面及方式上继承了过去的特点，而在 16M 容量下音乐和配音更为出色。年底面世。

龙虎之拳 2

类型:ACT　厂商:SAURUS

以完全移植为口号而推出的热门对战节目。有移植《世界英雄 2》而著名的 SAURUS 和 32M 的大容量作为保证，相信这一口号不会落空。年底发售。

利那斯Ⅱ——封印的侍徒

类型:RPG　厂商:ASMIK

阿斯米克的著名 RPG，其一代“古代机械之记忆”曾为不少人所称道。目前公布的仅是一些图片，但也令人关注。至于发售日和容量则尚未宣布。

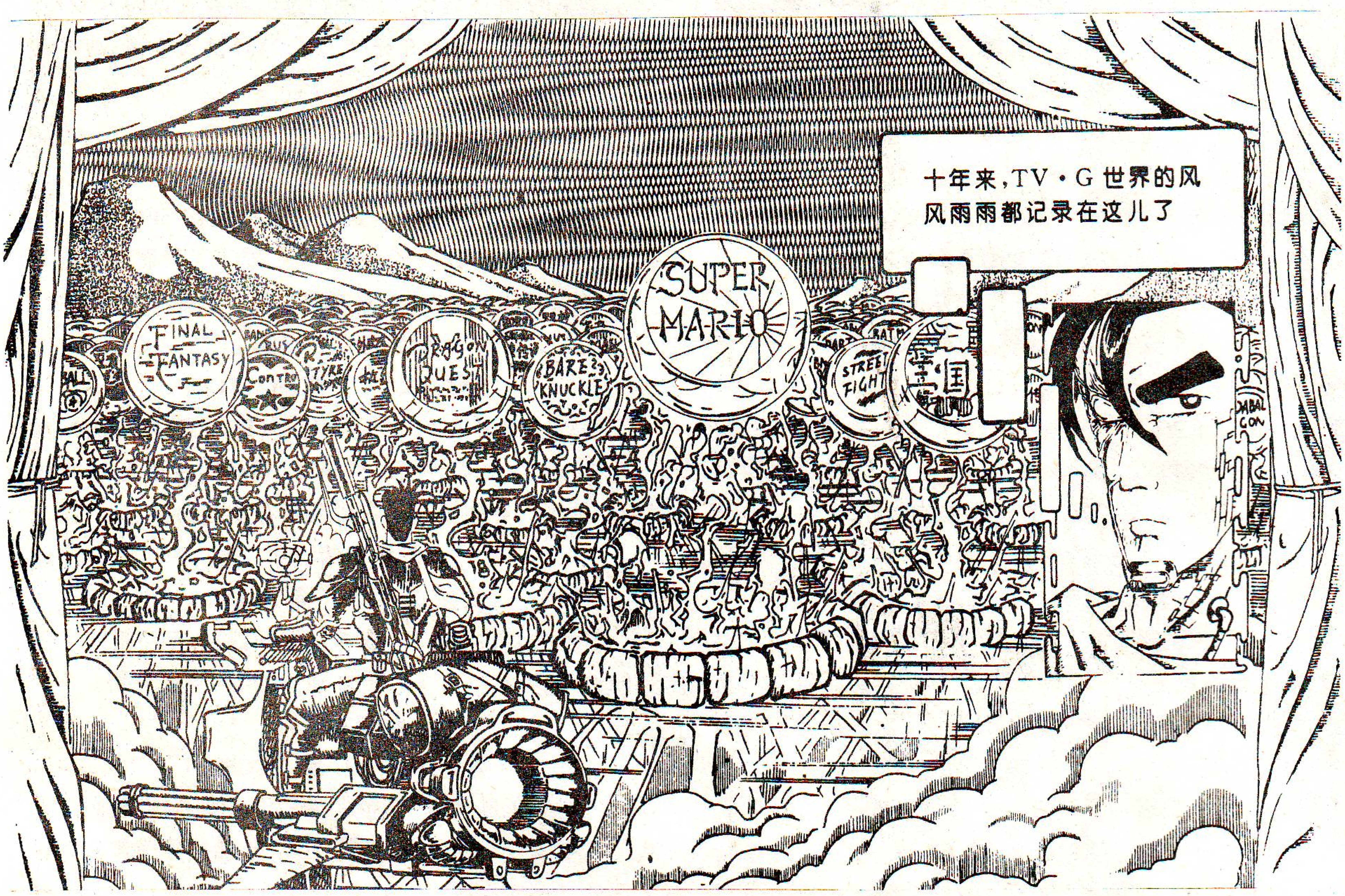
大金刚 SFC

类型:ACT　厂商:NINTENDO

画面美丽程度令人喜出望外，因为此节目用上了 32M 的容量！大金刚将在 SFC 重振雄风。预定来年春天发售。

责任编辑:无类

电子游戏节目十年



3 1988·RPG年(下)

文/小楠 图/谢鹏

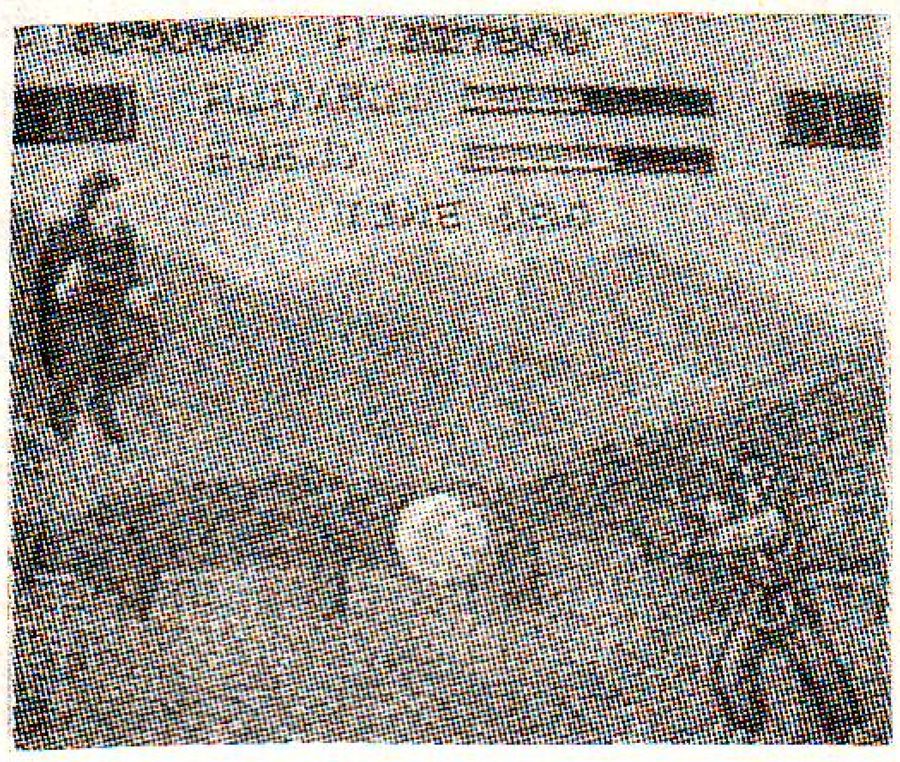
三国志·中原的霸者

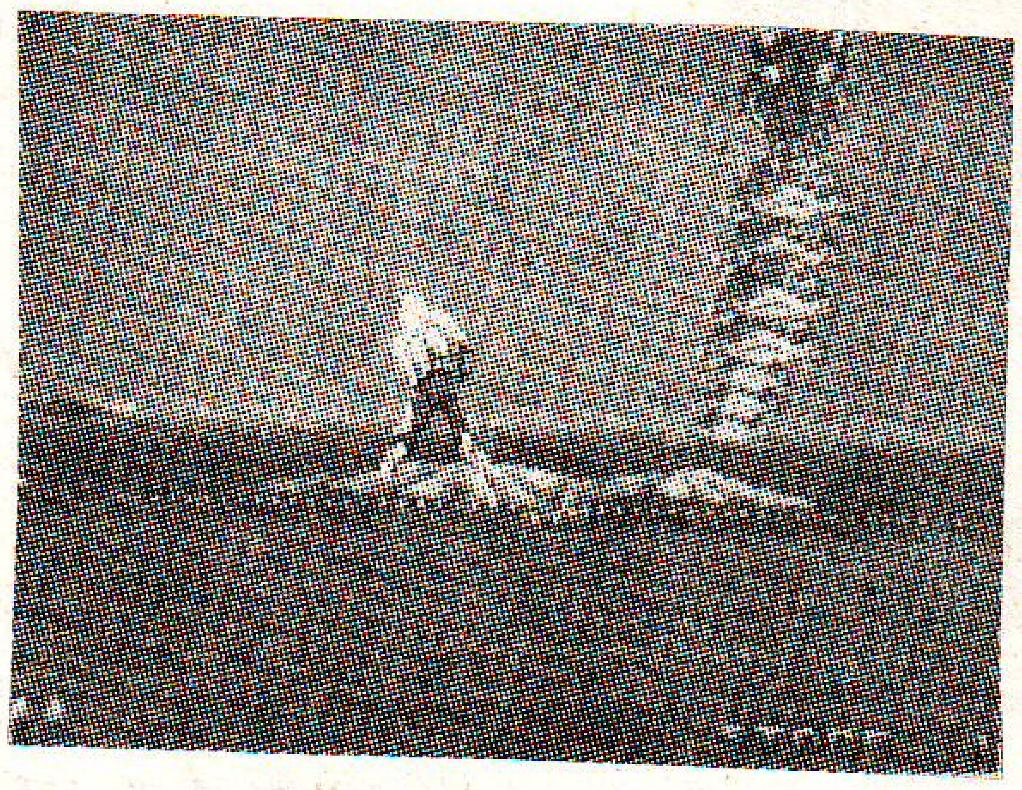
机种:FC 日期:88年7月29日 类型:仿真 容量:2M 厂商:NAMCO—045

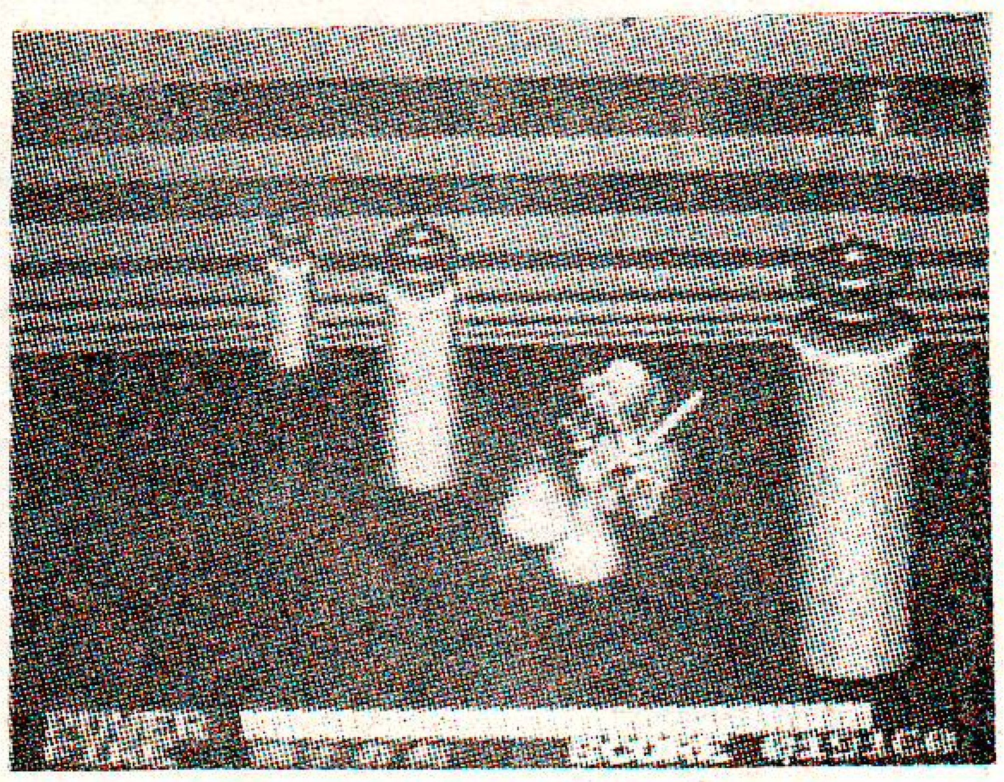
88年一下子推出两部《三国志》,一部是NAMCO《霸王的大陆》。另一部是10月30日推出的光荣《三国志》(销售量最高第2位、入围6次、认知度最高第6位、入围46次、平均分7.00点)。为什么光荣《三国志》会落败?笔者对三国游戏知之不多,不敢妄断。不过有一点事实值得注意,即NAMCO只制作过二部三国游戏,即《中原的霸者》和《霸王的大陆》,92年可谓见好就收。而光荣则锲而不舍,90年推出《三国志Ⅱ》(FC),91年以后连续推出《三国志Ⅱ》、《三国志Ⅲ》(MD),《超级三国志Ⅱ》、《超级三国志Ⅲ》(SFC),而且愈做愈好,终于成为三国游戏乃至仿真类游戏的王者。

《中原的霸者》游戏始于西历200年1月,游戏者作为当时的6位太守之一,以统一中国为目标。决定统治者时,要进行性格判断,选择与自己性格相符的人物。共有200余名武将登场,这在当时是个了不起的场面,与今天SFC《天舞三国志》1300余人比当然是小巫见大巫了。游戏中人材管理是统治者最重要的任务和技巧。详细情况可见《电子游戏软件》连载的《三国游戏纵横谈》。

《中原的霸者》销售量最高第五位、入围四次、认知度最高第4位、入围15次,平均分8.25点。







家用电脑大战(立体大作战)

机种:FC　日期:88年8月12日　类型:仿真　容量:1M+512K　厂商:任天堂—054

这是家庭游戏机上最初的典型的战术模拟仿真类游戏,以战车、飞行器、军舰等现代战争常规武器为单位,展开惊心动魄的战斗。在15个画面舞台上,布尔门军和莱德斯塔军展开战斗。步兵一旦占领都市,就扩充军备,增加财政,以击溃敌人,占领敌军基地,或将敌人全歼则通关升级。随之乙方可使用的兵器也在增加。反之则告失败。利用火炮的间接攻击以及步兵搭载装甲运兵车补给车等,毫不逊色于IBM—PC上的模拟仿真。由于指令及战斗系统比较简单,很受初学者的欢迎。

销售量最高第6位、入围4次、认知度最高第4位、入围5次。平均分8.25点。

职业网球赛

机种:PC—E　日期:88年8月11日　类型:体育　容量:2M　厂商:NAMCO—046

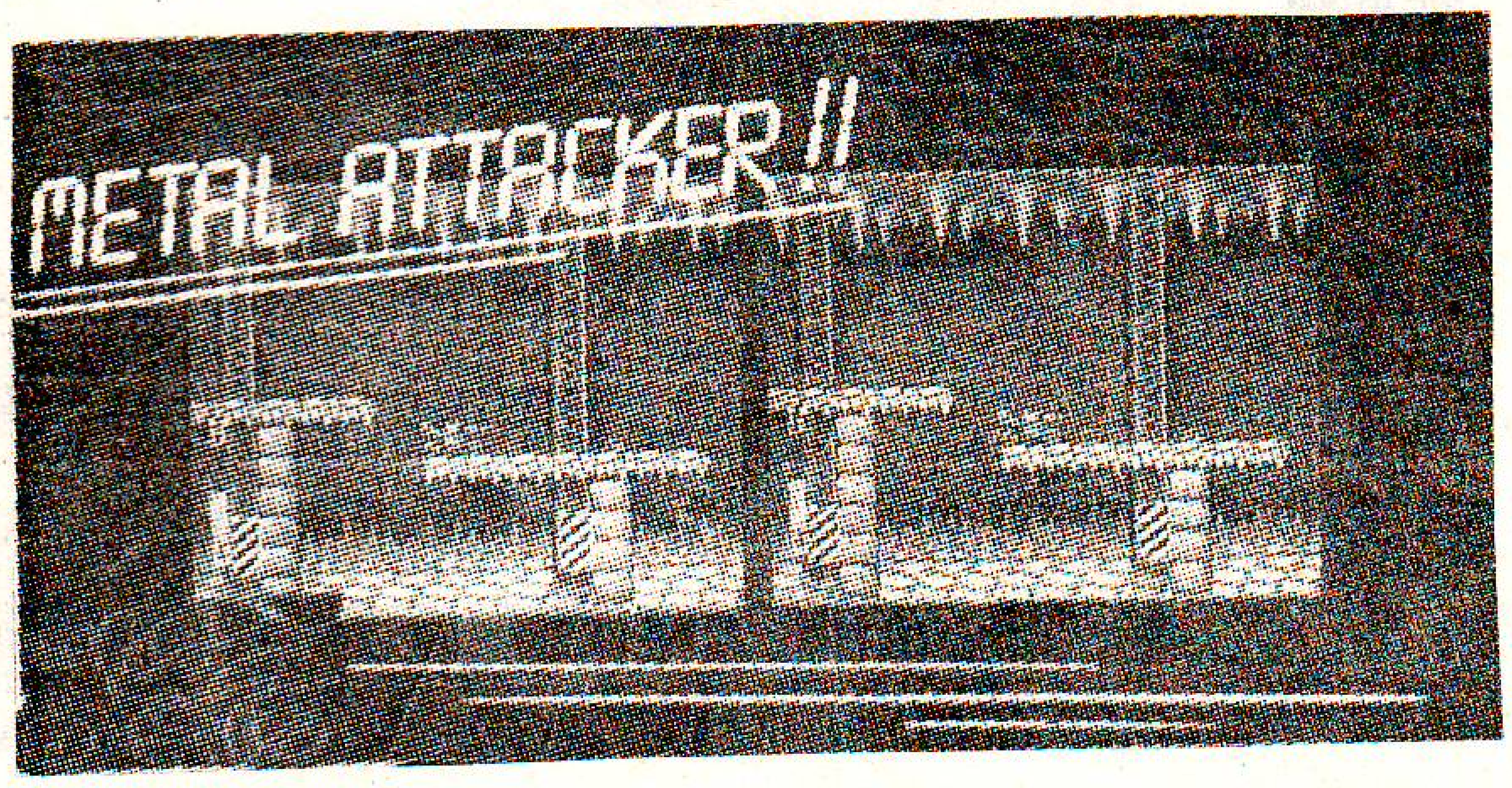
这是博得好评的《家庭网球》的PC—E版。加入了"两次发球"的内容,还可以玩4人对战,这在游戏制作上是很不容易的。比起《家庭网球》来,球速提高了,网球的判断力也相应升级,比赛更有速度感和节奏感。还有可观看你的喜爱的选手比赛的"观战方式"的设定,也是一种悠闲的享受吧。最近在SFC又推出今年世界女子排行第五名的伊达公子网球赛,游戏者更可以直接与伊达公子比赛,也许更有刺激性和兴奋感。平均分:8.25点。

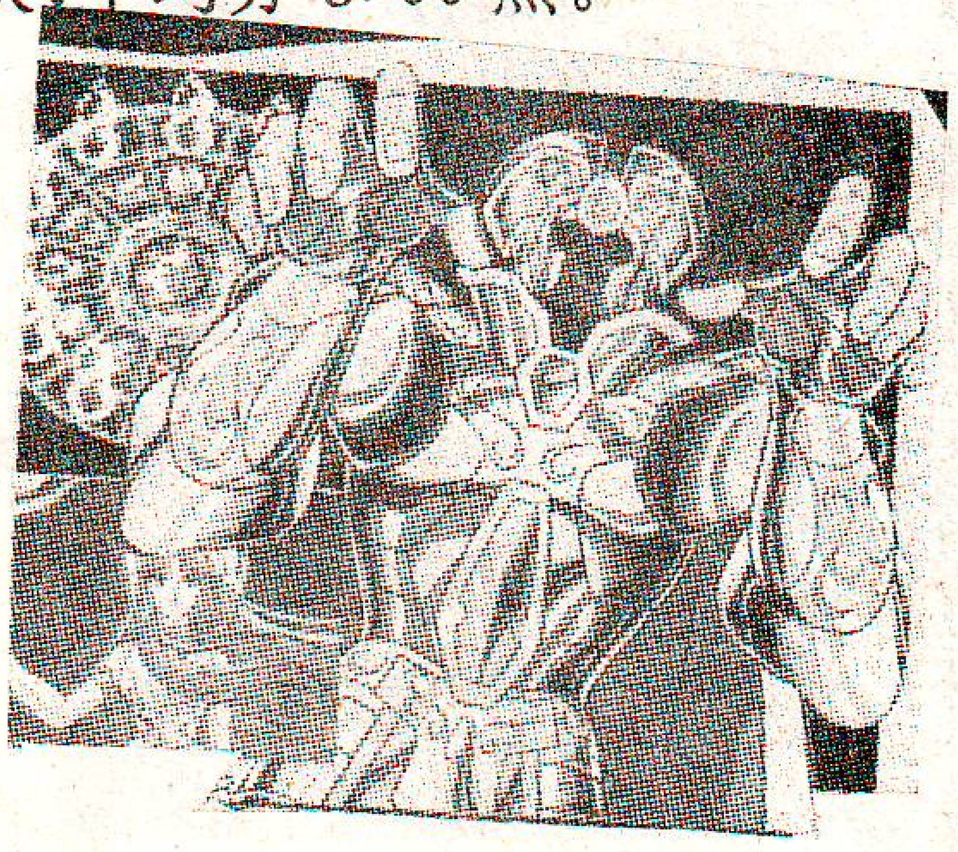
天使之翼

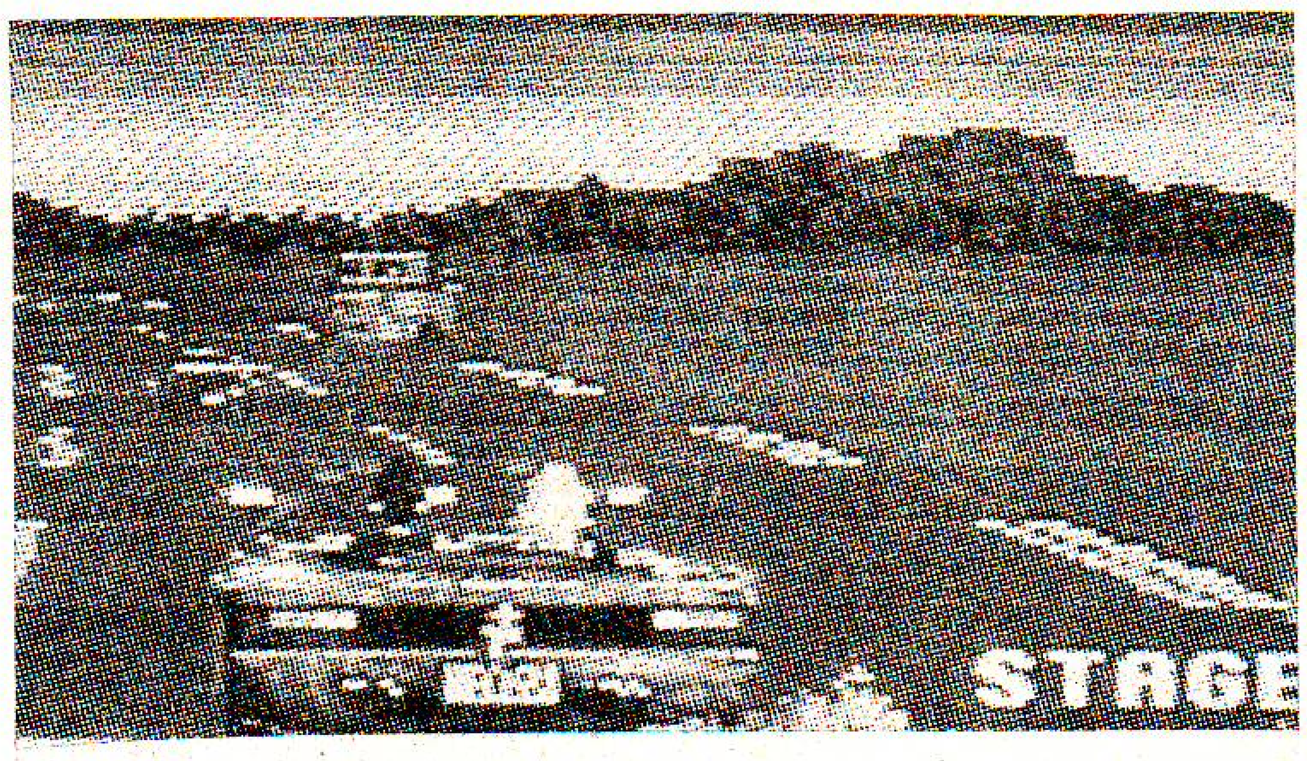
机种:FC　日期:88年4月28日　类型:体育　容量:2M　厂商:TECMO—006

88年TECMO只做了二部游戏,但都是不朽之作。一部是《天使之翼》,使NAMCO在体育游戏类,不能使天下尽入囊中。另一部是动作游戏《忍者龙剑传》,笼罩在玛里奥的阴影下而英雄气短。不过确实使人有虽败犹荣的感慨。《天使之翼》是根据集英社出版的高桥阳一的同名漫画改编,这部漫画共37本,共连载7年,深受青少年包括我国读者的欢迎,人物造型基本原封不动地照搬原作,只做了一些动画处理,这是个RPG要素很强的足球比赛游戏。全日本锦标赛为第一部分,必须八连胜才能获得冠军。第二部分是以前的对手组成日本队参加法国世界青年锦标赛,几乎没有什么标新立异的动作设计。人物的射门技术,过人及防守能力都随比赛而逐步提高。因此经验值的获得非常重要。比赛途中还有一些冒险游戏的内容。

销售量最高第1位、入围9次、认知度最高第2位、入围14次,平均分8.00点。







家庭赛车

机种 FC　日期：88 年 1 月 6 日　类型：体育　容量 1M＋64K　厂商：NAMCO—037

夺取冠军的赛车游戏。方式共五种：固定路线，自由式，短距离冲刺，耐久赛和观战型。主要的比赛方式是短距离冲刺和耐久赛两种，为争夺世界冠军的短距离冲刺赛的分组方式为"无复赛"B、A 超级 A 组四组，从初学者到高手都可以选择适合自己的级别。耐久赛共有 16 条路线，各个环形赛道根据情况又可分为跑完规定圈数的时间长短和一定时间内所跑圈数两种赛法。另外可以享受到别的赛车游戏所体会不到的混战式，也可以坐在一辆车上或在途中位置观看比赛。

销售量最高第 1 位、入围 13 次、认知度最高第 6 位、入围 9 次，平均分 8.00 点。

五、88 年游戏节目获奖情况

A. 项目奖

剧本奖	**最终幻想 Ⅱ** ■史克威尔/FC 曲折坎坷，充满变化的分分合合，是个令人感动的剧本。	**画面奖**	**外星接触** ■那古扎特/PC—E 精美、滑稽的画面让人无法想象这是个弹子游戏。
人物设计奖	**勇者斗恶龙 Ⅲ** ■爱尼克斯/FC 在不畏强暴，永不屈服的个性面前，只有成功，没有失败。	**BGM 奖**	**88 大会演** ■NAMCO/PC—E 听着背景音乐(BGM)同时欣赏着人物的舞蹈表演，真是一大享受。
体裁奖	**NO. R1. KO** ■名人电脑/PC—E/CD—ROM CD—ROM 所蕴藏的巨大潜力通过明星写真这一形式展现出来。	**移植奖**	**R—TYPE** ■HUDSON/PC—E 在家里就可以玩街机，这是许多人的梦想，R—TYPE 有十足的街机感觉。
演出奖	**忍者龙剑传** ■TECMO/FC 示范画面非常精彩而且恰到好处，简直就象让人们观赏电影一样。	**策划奖**	**松本亨的股票必胜学** ■印象公司/FC 趁当时的股票热潮而适时上市的股票软件。
CM 奖	**家用电脑大战** ■任天堂/FC "电脑大战出世了"这首歌成为流行歌曲一点也不奇怪。		**归来的玛里奥** ■任天堂/FC 进入 CM 只需改写费 400 日元，这么便宜使许多人自愿掏腰包。

B. 类别奖

动作类游戏奖	动作类 RPG
●超级玛里奥 Ⅲ ■任天堂/FC 同系列第三集，可以在空中飞行，以及其他附加和再加工的内容，极为丰富。	无合格作品 **●较好　●伊苏国** ■胜利音乐产业/FC 从个人电脑移植而来，要想解开用手势、动作回答的谜和通过迷宫，可不那么容易。
射击游戏奖	**益智类**
●宇宙战机 Ⅱ ■KONAMI/FC 不管怎么挑剔都是一例非常完整的移植，具有让人乐于进行游戏的设计，象可以选择战斗力上升种类等等。	无合格作品 **●较好　●俄罗斯方块** ■BPS/FC 虽然只是落下来的多种方块逐渐积累上升的简单规则，但却有经久不衰的魅力。
RPG 奖	**侦探推理奖**
●勇者斗恶龙 Ⅲ ■爱尼克斯/FC 在超越前作的情节展开中，可以看到可爱的人物。简单的存盘方式方便了游戏者。	无合格作品 **●较好　●任天堂侦探俱乐部** ■任天堂/FC 任天堂上、下篇游戏的第二弹，恰到好处的难易程度受到好评。
体育游戏奖	**模拟仿真奖**
●职业网球赛 ■NAMCO/PC—E 将 RPG 要素和网球游戏结合在一起的划时代构想获得成功。	**●家用电脑大战** ■任天堂/FC 模拟仿真类的初玩者很容易上手，并且上瘾的游戏。

C. 最佳游戏金奖

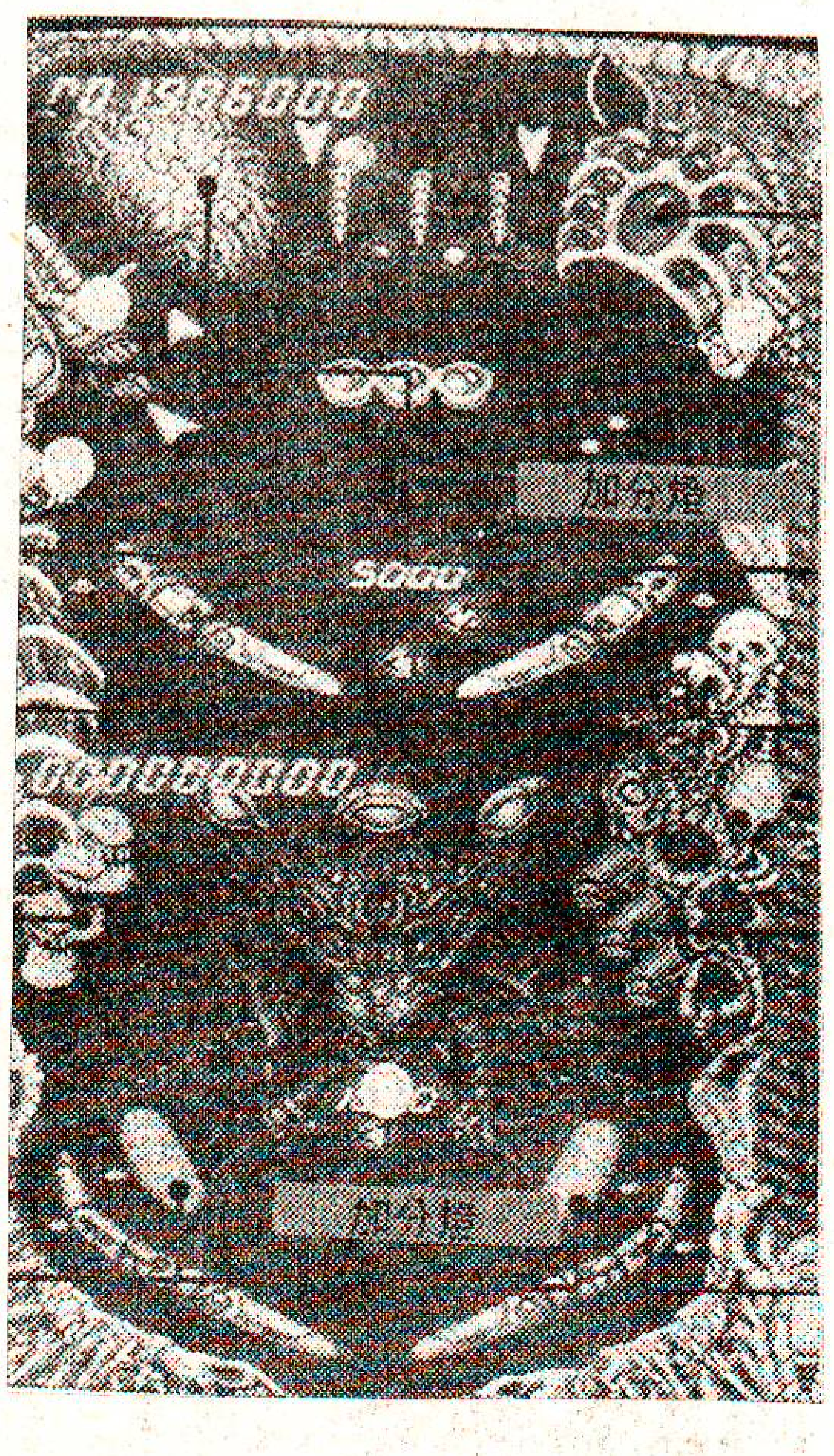
88 年度包括 PC—E，MD 在内的众多游戏被推上市场，在它们当中，哪部游戏能独领风骚呢？

88 年度最佳游戏金奖
勇者斗恶龙 Ⅲ

《勇者》系列连续两年荣登榜首。这是平时对家用游戏机碰也不碰的父母辈的人都会玩的游戏，得金奖是众望所归。宏大的场面，具有个性的人物，以及印象性的 BGM，还有使人欲罢不能的曲折情节，无论从哪一方面讲都是极为出色的。

小结：

八八年的好游戏当然不只是我们所介绍的这些。只需好好看一看，就会得出这样的结论：那些受人欢迎的系列游戏具有绝对的优势，其中也不乏一些以精美画面取胜的 PC—E 游戏。88 年世嘉的 MD 和 NEC 的 CD—ROM² 的游戏卡都已经上市发售，可以期待明年会有一番更加激烈的争斗！





秘技天地

编者按：嗨，你好！上期的 FP 值你是怎么定义的呢？我可是按 foolish point 计算的，因为我一直认为秘技有点那个。由于这种看法，从第一期开始就没怎么重视“秘技天地”这个栏目，但是秘技偏方，来稿甚多，直逼二手货市场。然主编不给经费，空手套白狼，无从辨别秘技之真伪优劣。我与老D坐拥愁城，成为一对难兄难弟。从本期起，秘技天地分为两部分，由本编辑部搜集之秘技定名为“秘技”，将来稿之秘技定名为“偏方”。偏方者，自家功夫也，或灵或不灵，因人而异，不足为怪。此举并无褒此贬彼之意，不过对玩家负责耳。

责任编辑：邱兆龙

秘　　技

《真人快打》MD FP＝4

提高血腥程度法：在打开电源后，出现一满屏英文的灰底色画面时，顺序按 ABACABB，进入游戏后，打斗过程中会充满血腥与暴力。

《阿拉丁神灯》MD FP＝9

可将 STAR 气死的秘技：在游戏中按暂停，顺序按 ABBAABBA，听到一声响后，自动过关。重复用此法将会迅速看到结局画面。

《BARE KNUCKLK Ⅲ》MD FP＝7

选关法：先将光标放在 BATTLE 选项上，同时按住 1P 手柄的上和 B，2P 手柄的 A 键，这时光标将刚好停在 OPTION 选项上，按 START 键进入 OPTION，则多出一项 ROUND SELECT 选项，利用此项可随意选择前六关。

《幽・游・白书外传》MD FP＝8

见到有趣人物法：选择桑原进行游戏，让桑原走到公园中，连续选择 3 次“见る”，即可看到变成蝙蝠的飞影和变成耗子的幽助。

提高飞影能力法：选择飞影进行游戏，让飞影走到住宅街，选择“见る”则会发行金钱，这时会有一个男人出现，但会变成妖怪与你战斗，打败他后，向体育馆里移动，这样飞影便会提高能力。

《龙虎之拳》MD FP＝4

龙的绝技龙虎乱舞的出法：当面向右时，自己的体力在 1/4 以下，且斗气蓄满时，顺序按↓↘→＋BA 即可发出龙虎乱舞，可将对手体力打掉近一半左右。

《T2 THE ARCADE GAME》MD FP＝9

自动过关法：在标题画面中顺序按上下左右上下左右，这样在游戏中只要同时按下 B 键和 C 键，即可自动过关。

《饿狼传说Ⅱ》MD FP=6

使角色颜色丰富妙法：在这个游戏中，角色的色彩很粗糙，若在出现 TAKARA 字样的画面中按六键手柄的↓↙←↙→A，然后在选择角色时同时按住 B 键和 START 键，这样即可利用方向键来改变主角的颜色了。

《OUT RUNNERS》MD FP=3

找出新赛车法：在标题画面中顺序按左右左右 BCA，这时会出现一辆叫做 VIRTUA FORMULA 的赛车，该车时速可达 470 公里，非常优秀。

《兽王记》MD FP=8

在第一关末消失：先要变成虎人，在打倒头目后跳上右方的墙，待听到一声较奇特较大的爆炸后一秒半先用高跳(上+跳)，约一秒半后再用虎的上下踢，主角便会消失，成功率在 20%左右。

《龙珠 Z—武勇烈传》MD FP=9

出现大猩猩法：选择观战模式，战斗中使两名 Z 战士处于同一屏中，暂停后约 5 分钟左右，会有一只大猩猩走过。

《超级忍Ⅱ》MD FP=8

无敌法：在 OPTION 中，在 MUSIC 选项中顺序选听"HE RUNS"、"JAPONESQUE"、"SHINOB WALK"、"GETUFU"，若最后听到"GETUFU"的声音，就成功了。游戏中主角受到敌人攻击也不受损失，但注意不要掉进洞中。

《成吉思汗》FC FP=7

必胜作战法：使用第二个指令把军队种类全换成弓箭队，且全都由君主率领，只要将武装度提高，作战时全部用弓箭攻击，则可不费一兵一卒。

《洛克人二代》FC FP=7

选关密码：

第二关 A1,B5,C134,D25,E12
第三关 A1,B5,C14,D125,E12
第四关 A1,B5,C14,D15,E123
第五关 A1,B0,C14,D135,E123
第六关 A1,B0,C145,D135,E13
第七关 A2,B5,C2,D124,E124
第八关 A2,B15,C2,D124,E14
第九关 A1,B24,C15,D13,E35

《太空战士Ⅱ》FC FP=2

提高战斗力妙法：把シェルのほん当武器使用，再把熟练度提高，其威力虽不高，但可使敌人眼瞎、受诅咒、不能使用魔法，变青蛙，且立即死亡，并能使装备此物的人增加速度和防御力。デスのほん也能使敌人死亡，但效力不如シェルのほん。

发现陆行鸟：首先要到达卡休恩城，然后要走城的正下方，一直走到尽头，突然画面上出现一片小森林，森林中会有一只陆行鸟，要想办法和陆行鸟靠近，靠近时赶快按 A 钮，再按 B 钮然后出森林。这时会看到一只陆行鸟，按 A 钮就可坐上去。

《忍者龙剑传》FC FP=3

音乐欣赏法：在"TECMO PRESENTS 1988"字样出现时，同时按左下、SELCT、A、B、START 键，这样便会在标题画面中出现 SOUND 字样，可用上下来选择，用 A 来欣赏音乐。

《贝兽物语》FC FP=2

海上透明人：出海后，便把不能丢掉的船丢掉，这时画面上会出现"プカシップはすてられない"，意思是不可把船丢掉，但就这样地移动，将船放在一边，便可变成透明人在海上前进。

《脱狱》FC FP=3

加命妙法：当主角体力不满 3 格时，进入能加血的仓库，将仓库中敌人消灭后，如果你的分数各位相加后所得数字个位为 7 的话，就会出现 1UP。例如分数为 5200 分(5+2=7)，分数为 296(2+9+6=17)，都会出现 1UP。

《龙之忍者》FC FP=8

使人数增加至 63 人法：在标题画面中，顺序按 2P 手柄的 AB 下上下上，不论是单打还是双打，进入游戏后人数即为 63 人，而且接关后仍为 63 人。

《赌神》FC FP=1

控制骰子点数法：在行进和战斗中，可控制自己所掷骰子的点数，使胜率大大提高。方法是需要注意画面中文字部分闪动的小箭头。出现的时间长短，及配合每次按键时间的长短，并找出不同关中不同敌人的长短技巧规律。如能熟练掌握，可使你永保不败。此秘技由本社高手研究成功。现向族人挑战，试看谁能找出全部规律。

偏　　方

《恶魔城》MD FP=6

选关密码：

第二关	斧珠□冠	第三关	□斧斧珠
	珠□□斧		□□□冠
	□冠斧珠		珠斧斧□
	斧斧珠□		冠□斧□
第四关	□□珠斧	第五关	斧斧斧冠
	斧□□冠		珠冠□珠
	斧冠斧□		斧珠斧斧
	冠□斧斧		珠斧冠斧
第六关	斧斧斧冠		
	□冠□珠		
	冠珠斧□		
	珠斧斧□		

武汉　李昌奇

《光明与黑暗Ⅳ》MD FP=2

操纵战场中的敌人：在打通此游戏之后，当屏幕出现 SEGA 字样时，顺序输入上下上下左右左右上右下左上 B，如果成功会听到一声效果音，再按 START 键选择重新玩（はじめかち）或任何一游戏记录档案（つづさかち），此时开始键仍然要按住，在确定重新玩或任何一个记录档案后就会出现设定模式（コンフイゲ）：

1. 高速战斗：スペシヤルターボ
2. 操纵敌人：てきそうさ选はい即可
3. 电脑操作主角一方：みかたオート选はい即可
4. 观看结局：ダーマクリアー（注意：必须有一个没过关的记录才行）

选音乐法：首先把游戏打通，接着再开始游戏，在标题画面时，按住上和开始键，再按 C 键，即可欣赏音乐。

忍者老鼠最强的武器村雨刀：在最后大陆两边大城堡以北的河流旁，有一个“西方”冶炼场。将除魔神剑（ブスターソード）拿到“西方”冶炼场以冶炼石（シスリぎん）来打造村雨刀。到有冶炼场的村子必须要使用干枯石（ふわきのいし）才能过去。除魔神剑必须老鼠来装备使用，须打造多次才能打造出来的村雨刀攻击力非常强，并可将敌人斩成三段。　北京　陈雅清

《三国志Ⅲ》MD FP=2

三顾茅庐：选择年代 3，史实模式，刘备。从开始到 206 年 12 月一直呆在新野，不要去攻打他国。这样到 207 年 1 月司马徽会来求见，向刘备推荐隐士诸葛亮。并让刘备去诸葛亮的茅庐找他。1 月和 2 月刘备两度拜访都会徒劳而归，3 月份再去一次才能请回孔明。

江东二张：选择年代 2，史实模式，孙权。从开始到 196 年 1 月为止一直呆在最初的领地里，不要去攻打他国。这时朱治会建议用玉玺作为抵押向袁术借兵，照此行事，然后周瑜会建议把被人称为“江东二张”的两个人召到阵营里来。这时让孙权亲自去找的话，就能得到张昭和张纮二人。

迅速提高训练度和士气的方法：用“编成”和“训练”指令，让武将只带一个兵进行训练，然后在同一个月内再次使用“编成”指令，使那个武将的兵士数增加。这样到下月，该武将的训练度变成 100，士气变为 70，注意：如果武将的武力值太低的话，训练度和士气就不会上升得很高。

只用一个月使武将移动到最前线的方法：如果想把武将移动到与敌国相邻接的郡县，可以先用“计略”指令中的“埋伏”一项让他潜入敌国，等轮到想让他去的那一郡县进入画面时，再用“撤退”指令让该武将撤回到该郡，从而完成调动。　日本　常青

《DARIUS Ⅱ》MD FP=7

无敌法：标题画面中，顺序按 ABACBCCBA-BA，若有声，画面最低处发现“NOHIT”字样便成功。

沈阳　王石岩

《影之战机》MD FP=4

选 OPTION 法：在标题画面上按上 AB，START，此时为日文显示，只要将第四项改一下，按 RESET 和重复以上方法，再进入 OP-TION 便为英文。

沈阳　王石岩

《战场之狼Ⅱ》MD FP=8

无敌法：此秘技必使用带有连发键的手柄。在标题画面时，按住单发 ABD 三键，开始游戏后即为无敌。　北京　金宇

《战斧Ⅲ》MD FP=2

超级魔法:双人游戏时,两个人面对面站着,在看到两人点头,做出会意的样子时,若一个人施放魔法,则两人会同时施放魔法,这时所放的魔法为比单人最强魔法还要强的超级魔法,而且组合不同所放的魔法也不同。注意放这种魔法,两个人的宝葫芦数加起来要有十个。

人物必杀技出法:男主角的旋转剑火焰弹为→↘↓↙←→+拳跳;女主角的破斩回旋刀为→←→+拳跳;蓝狼的狼牙风突进为→←→+拳跳;狮人的飓风三击拳为→↘↓↙←→+拳跳。

掷人法:在与敌人近身战时或捉住敌人以后,按两下拳,在按第三下拳的同时按方向键的任何方向,均可将敌人掷出。狮人在捉住敌人之后,按跳+拳可以压击敌人。

武汉　方天舒

《二人麻将》FC FP=4

中日文对照:チー——吃,ボン——碰。

カン——杠,ろかり——胡,りーチ——报听。

北京　王惟

《兽王记Ⅱ》FC FP=2

连续发绝招法:在未变身前可按住B键不放,等主角闪光后松开B键可发出绝招,且不损生命。如果你在松开B键以后,按住连发B键不放,可连续发出绝招。

武汉　方天舒

《斧王》FC FP=8

无限加命法:标题画面时,顺序按上上上下右左上,START,即可。

北京　王惟

《九人街霸》FC FP=6

连发绝技法:除了波动拳、百裂掌等之外,在发出一次绝招后,再按该绝技操做法的最末方向+拳或脚,可再次发出一样的必杀技。注意一定要等到主角落地后。例如,连发升龙拳为→↘→+拳,发出一次后,等主角落地后,只要再按→+拳即可连发。　武汉　方天舒

《SD 街头快打》FC FP=5

途中加血妙法:游戏的5-2关,路边有一广告牌,上面画有一块肉,只要对着肉打一拳,主角的血就会加满。　西安　金鸿

《双截龙Ⅲ》MD FP=4

进入OPTION法:标题画面时按住ABC不放,即可。

北京　金宇

《TECMO WORLD CUP SOCCOR》FC FP=5

选荷兰队的"PASSWORD":

2ND GAME:EECPDBANA
3RD GAME:EELHCBONA
4TH GAME:FELJDBCOA
5TH GAME:NEMJCBPAI
6TH GAME:DEMHCBDAA
7TH GAME:DEIHCBDAA
8TH GAME:CMMPKDPAI
9TH GAME:AOPPKDPAI
10TH GAME:JGOBKDDHM
11TH GAME:COPDLDDAM
12TH GAME:LGAFKDDLE
13TH GAME:LGPFKDDLO
SEMI—FINAL GAME:LKAFKDPMG
FINAL GAME:BKODKHPEG

选意大利队的"PASSWORD":

2ND GAME:GDDCOFBFA
3RD GAME:KDECPFANA
4TH GAME:JLJKPHMNI
5TH GAME:HLKMPHBGE
6TH GAME:JLKMPHBKM
7TH GAME:ILLMPHBCE
8TH GAME:LDLMOHOKE
9TH GAME:LDLLOHOKE
10TH GAME:DHKNOHOKM
11TH GAME:DHLNOHCKG
12TH GAME:BJFNPGOCO
13TH GAME:IPOFHHOEO
SEMI—FINAL GAME:KPADLHOMO
FINAL GAME:BBAFKHODG

波兰队决赛密码:BBIFKGADG

乌拉圭队决赛密码:BCHDLGADO

白银　张润全

《成龙之龙》FC FP=7

选关法及续关99次法:标题画面时,顺序按1P手柄的上上下下上下BA,START键,则可出现选关画面,用十字键选关。若在游戏开始前,按住2P手柄的B键,则可续关99次。沈阳　王石岩

任天堂的故事

文/温凯悦

家庭用的电子游戏机，发展速度之快令人目瞪口呆，自从1983年日本任天堂株式会社推出首部任天堂红白机起，全世界爆发了一场电子游戏界的大革命。其新颖的设计远远把其他机种(如雅达利，汉龙类)抛在后面，任天堂成为了电子游戏的代名词。

东京股票交易所公布的数字表明，任天堂是日本最成功的公司。它每年的税前利润高于十亿美元。目前，它不仅占领着日本市场，而且统治着美国娱乐业。1992年，它的赢利和整个好莱坞电影业的赢利不相上下，而且超过了美国国内三大电视网赢利的总和。

大胡子超级玛丽

任天堂公司何以能如此成功？秘诀在于它的产品牢牢地吸引着广大醉心于电子游戏机的年轻人。公司推出的任天堂红白机和游戏卡带——超级玛丽系列和勇者系列等独霸一方，击败了所有的竞争对手。单就美国一国而言，第三代玛丽的收入就高于五亿美元。

玛丽是一位蓄着大胡子的矮胖的水管修理工，其貌不扬，但机智诙谐。游戏内容光怪陆离。玛丽Ⅰ代一问世便吸引了广大的游戏爱好者。它的续集玛丽Ⅱ代坐享其成，在它还未正式推出前便大获成功。续集里的内容比Ⅰ代更出色更好玩。孩子们在玛丽Ⅱ代中可以大展雄风。这个游戏使他们得到了任何其他地方都无法得到的心理满足。玛丽Ⅲ代在推出前好几个月里，孩子们便在操场和学校竞相传递这一消息。上百万的父母拗不过孩子，在这个游戏卡带刚推向市场时，便竞相购买。因此玛丽Ⅲ代的游戏盒带的销售额创下了电子游戏史上的最高纪录：美国售出了700万盒，日本售出了400万盒。

山内敢下大赌注

任天堂公司是在总裁山内溥的领导下走向成功的。山内溥是一位精通市场学的商业奇才。1949年，当时年仅29岁的他便从祖父手中接管了这一公司。那时，任天堂公司是日本生产纸牌的大厂。当时，进口纸牌由于价格便宜而且质量上乘，逐渐占领了日本市场。年轻的山内溥针对这一现象，改进了工艺。同时他和沃尔特·迪斯尼首次合作，取得了迪斯尼人物的版权。印有迪斯尼人物的纸牌得到了年轻人和日本家庭的普遍欢迎。迪斯尼纸牌在电视上大做广告的同时，山内为了进一步拓宽市场，把产品推销到一些大商店和玩具店。任天堂产品的销售额猛增，达到了60万箱的纪录。山内溥初露锋芒。

虽然公司业务蒸蒸日上，但山内的梦想远未实现，他的目标是推出一种能席卷市场的突破性产品。随着电子工业的发展，机会终于来了。山内清醒地意识到半导体和超小型信息处理装置不久在娱乐产品中将大有作为。任天堂公司和三菱公司一道创建了电子游戏机系统。1977年，任天堂公司在日本国内推出了第一台游戏机，随后又有一些改进产品推向市场。每种游戏机都售100万台以上。

任天堂公司悄然地进入了电子和视听娱乐世界。但这些游戏机都不是山内所要寻找的那种新颖，而且多功能的产品。

他向工程师们不断施加压力。要求他们抛开一切陈腐的观念，目标是推出一项崭新的产品。

终于，他们设计出了一种比美国人所拥有的要复杂得多的电子游戏机。它通过可以自由选择输出效果的插槽，能够玩各种游戏。正像山内期望的那样，只要能够创造出新颖，有趣的游戏软件，这种游戏机就永远不会“陈旧过时”。

任天堂公司巨大的资源都投入了这种游戏机的研制中。电子工业巨擘理光公司正在考虑是否要将一种高技术而且便宜的芯片投入生产时，山内全力支持他们。他一次便购三百万块芯片，这是一个巨大的赌注。当时电子游戏机销路最好的公司每年最多售出三十万台。评论家们认为任天堂公司三百万的芯片是绝对用不完的。

结果出乎评论家的预料。在广告的大力宣传下，日本首批家庭电子游戏机在最初两个月便售出五十万台。当游戏机售出至一百万台时购买势头未见减弱。

一流软件专家宫本

紧接着，山内为了使任天堂的产品重点从市场有限的硬件转向市场无限的软件而进行筹措。游戏节目从何而来是一个问题。山内需要一位第一流的设计师。他已经瞅准了人选：计划部的一位名叫宫本茂的见习生。当27

岁的宫本毕业时，他拟出了一些关于任天堂产品的意见到山内那里自荐。山内对他极为赏识，宫本被留在公司当一等见习生。三年后，宫本被召到总部，山内把设计任天堂公司第一个电子游戏节目的任务交给了他。

宫本设计了一只类似金刚的猩猩，他是一位逗人发笑的坏家伙，它是主人公玛丽的宠物。玛丽为人风趣，无拘无束。他对猩猩极不友好，游戏便是由他们之间的对抗展开的。

任天堂公司这个游戏节目一炮打响。

1984 年，宫本专门负责任天堂公司的软件设计，其任务是不断推出新的游戏卡，使公司的游戏节目持续领先。此后，宫本又设计了玛丽的弟弟路易，他又高又瘦，和矮胖的玛丽形成鲜明的对比。玛丽和它的续集成了有史以来最受欢迎的电子游戏节目。

任天堂厉兵秣马，要迎接下一个巨大的挑战：把产品推向美国。

进军美国市场

七十年代末，美国发明了电子游戏。最初五年，厂家生产什么市场接受什么。到了 1979 年，美国电子游戏每年的收入超过了两亿美元，而且势头是上涨的。当时，美国市场还不知道任天堂公司的产品。面对这样一个巨大的市场，任天堂公司将它的游戏节目出租给美国的阿塔瑞公司。阿塔瑞公司作为华纳集团的一部分，其收入占母公司一半以上。这表明阿塔瑞公司是牢固的靠山。山内认真地考虑过，把他先进的家庭电脑的世界销售权卖给阿塔瑞公司。负责与阿塔瑞公司打交通的是山内的女婿荒川实，他掌管着任天堂公司在美国的业务。

实际上，貌似强大的阿塔瑞公司已陷入困境。过分自信使这家公司盲目自大，在管理上得意忘形。1983 年，收入三十亿的电子游戏行业猛跌，整个行业的销售额只有 1 亿美元。而后债务滚滚而来。霎时间，华纳集团的股票急剧下跌，整个公司最终被鲁珀特·麦道公司吞并。过后，荒川实心有余悸，说道："你能相信我们几乎把家庭电子游戏，以及所有的东西都卖给阿塔瑞公司吗？如果我们真的卖了，那么在日本以外，就不会有人知道任天堂的产品。"阿塔瑞公司破产后，美国商人一下子对电子游戏生意没了兴趣。

1985 年 6 月，任天堂公司在美国推出任天堂红白机。美国商人的反应是彬彬有礼的，但没有买主愿意签定单。荒川没有气馁，他坚信任天堂的游戏是最好的，问题是如何把这种崭新产品介绍给美国的孩子们。

为了证明这一点，他在新泽西州进行了抽查。他让一群任意请来的小男孩，玩任天堂的红白机，从中观察。他听到孩子们交头接耳地谈论他们多么讨厌这个游戏，一位 8 岁孩子的话最为典型："这是一堆臭狗屎。"

山内在日本研究了这一抽查结果。他决定不管它，先尝试在美国的一个城市出售任天堂的产品。如果产品销售不出去，他们就承认失败。山内认为纽约市场最难打开，他决定公司业务先从纽约入手。他的理论是，如果在纽约成功，在美国其他城市销售就易如反掌，他拨给荒川五千万美元的预算来证明这一点。

任天堂公司设起展览橱窗。九十天内任何人都可以免费玩任天堂游戏。此后，商店卖出多少，就付给任天堂多少，积压的可以退货。这时，店主们虽然对销路好坏仍把握不准，但如此优惠条件不容他们拒绝。

1985 年圣诞前三个月，任天堂公司美国小组的职员全身的投入工作，他们一天工作 18 个小时，一个星期工作七天。到圣诞节时，已有五六百家商店开始销售任天堂红白机。产品销路虽没有达到期望水平，但日本运来的十万台红白机售出了一半。更为重要的是，通过这次销售，零售商认识到任天堂产品的价值。销售行情表明零售商完全可以继续进货。接下来，产品销到洛杉矶，而后是芝加哥、旧金山和得克萨斯州的几个城市。任天堂公司产品涌入了美国市场。

苹果机总裁最怕任天堂

第一年末，在美国已经售出一百万台任天堂游戏机，迷恋任天堂的狂潮就此拉开了序幕。顾客们竞相加入任天堂闯关族俱乐部，有关它的新闻简报从四张猛增到了 32 张。到 1988 年初，闯关族俱乐部成员已有一百多万人。因此荒川先生决定出版《任天堂的魅力》杂志。此后，任天堂又推出了季刊《任天堂指导手册》。1986 年初开通了咨询服务电话热线，公司不得不雇用五百五十名工作人员来应付每周十五万个热线电话的工作量。孩子们通过热线，询问有关任天堂游戏的攻关秘诀和冒险故事。

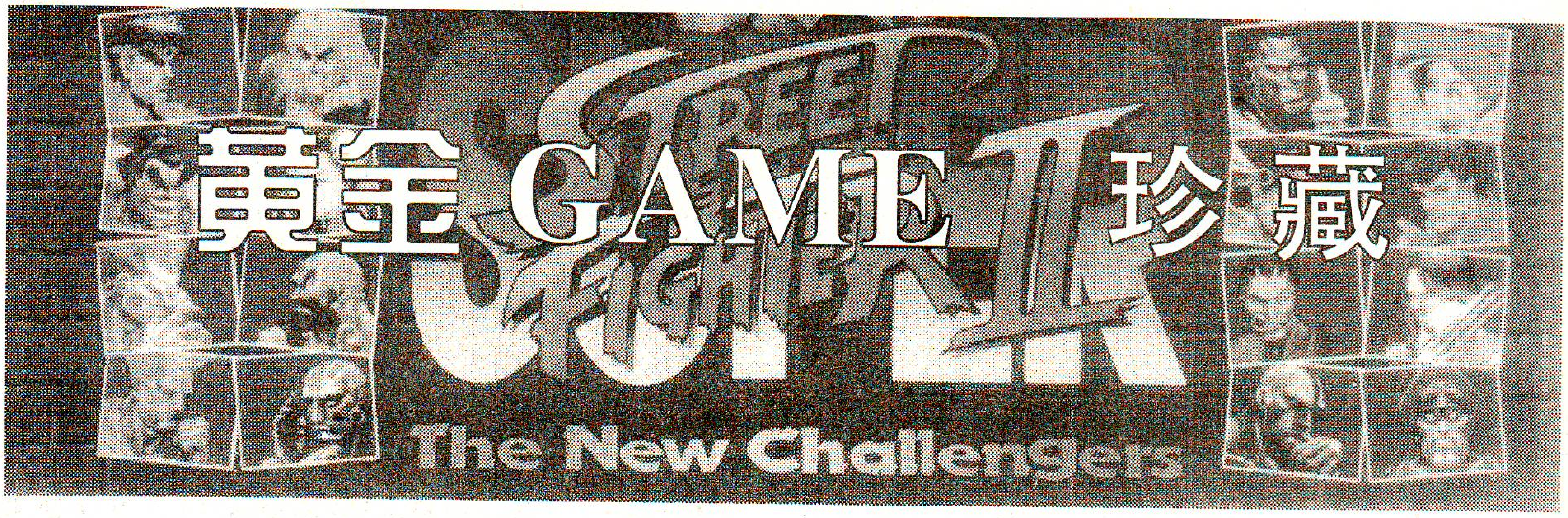
1989 年，任天堂公司庆祝成立一百周年，其前景呈现一片光明。目前，公司正在把产品推向欧洲，其中法国和德国的市场最大。

当记者问苹果机总裁迈克尔·斯宾德勒，在九十年代他最惧怕哪家公司时，他回答道："任天堂。"是的，任天堂！



（下期刊登"世嘉的秘密"，由本刊驻日本特约撰稿人常青撰写，是国内第一篇详细介绍世嘉的重头文章）

责任编辑：无类



年度特辑

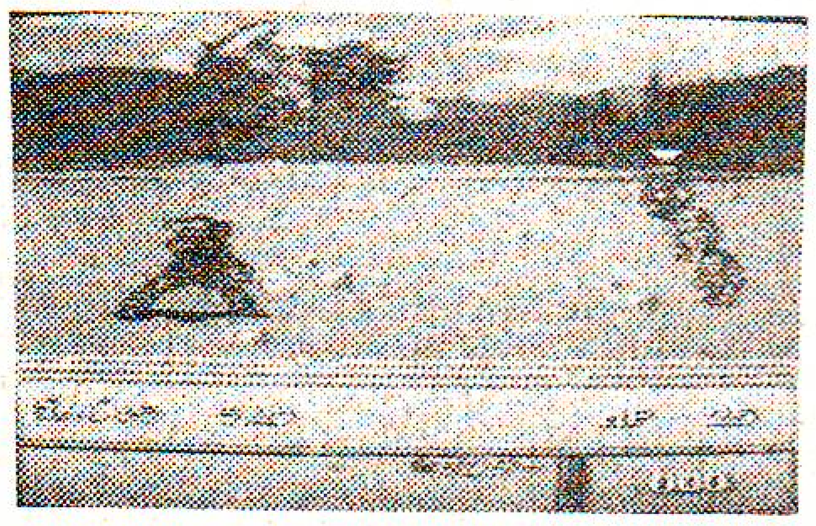
下面的游戏并不都是金字塔，但绝对值得一玩。

PRG类（角色扮演游戏）

太空战士Ⅵ

（SFC、SQUARE、24M）

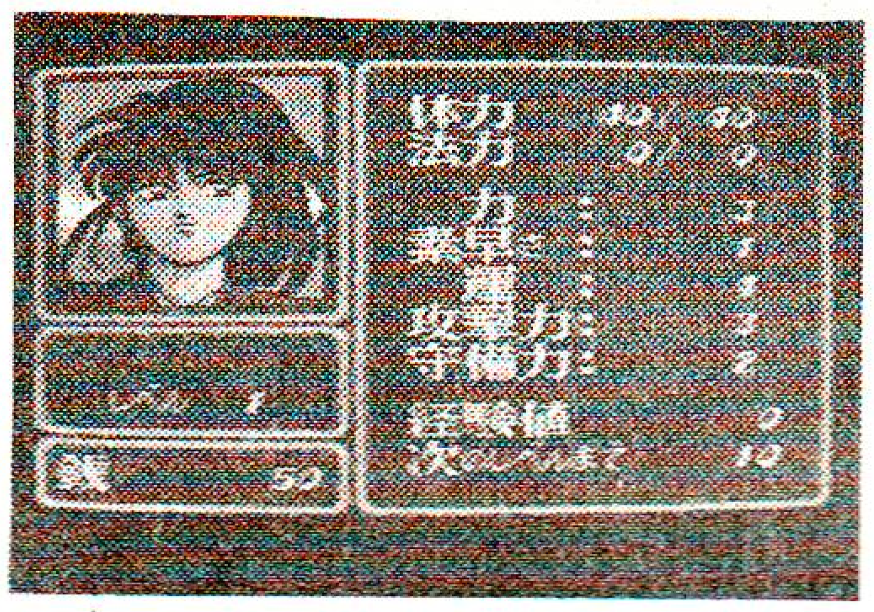
FINAL FANTASY 系列的最新作，设置了一个与过去完全不同的世界背景，有华丽的战斗画面、动人的交响乐及感人的故事情节。主人公的性格及形象均极鲜明，本节目堪称迄今为止RPG游戏中的No. I。



弁庆外传——砂之章

（SFC 12M、SUN SOFT）

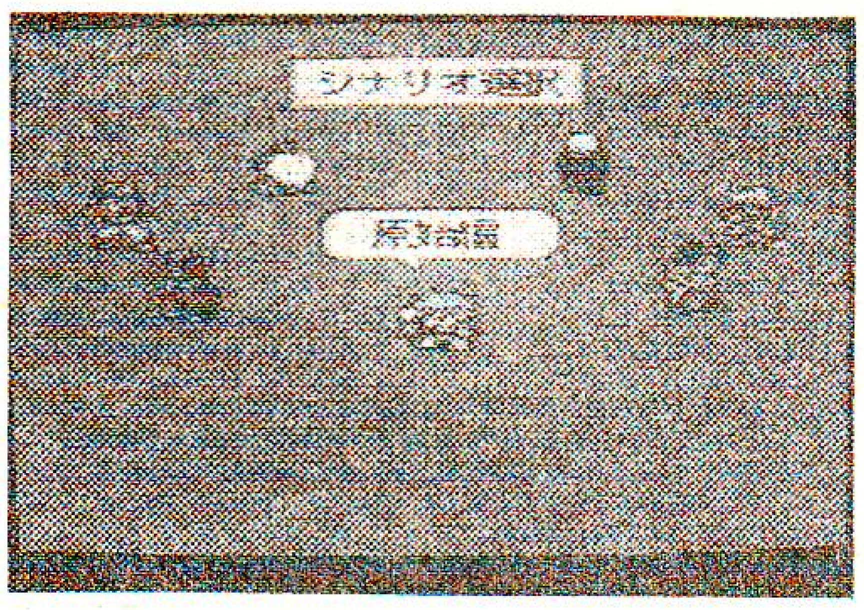
从PC—E移植到SFC的大作。故事以古代日本的传说为背景，由主人公组成一支包括弁庆在内的队伍去打倒四界皇帝。虽然并非全新，但拥有一份永恒的魅力让玩家百玩不厌。



时空战士

（SFC、SQUARE、16M）

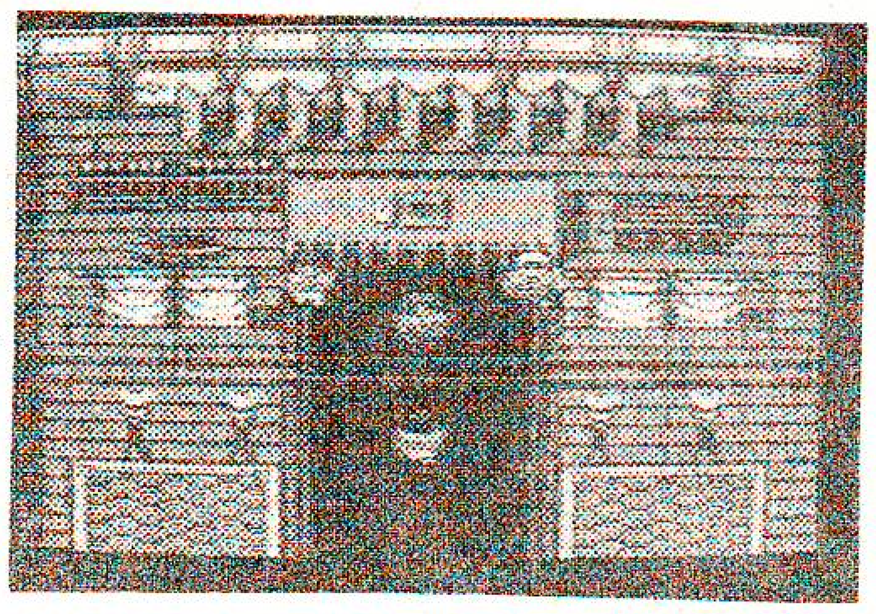
全新的创作概念和游戏系统！故事共有九个不同篇章，除集结战士的最终篇外，其余八篇由八位不同的作者设计故事和人物并有多种截然不同的结尾。SFC的RPG玩家千万不可错过LIVE A LIVE。



鬼神降临传 ONI

（SFC 12M BANPRISTO）

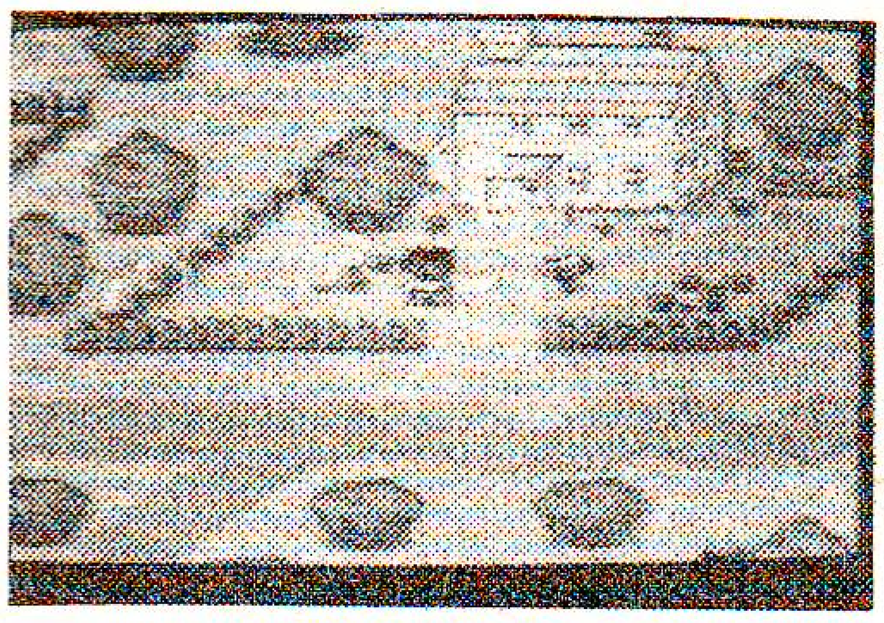
其实ONI系列从GB、FC版算起，这已是第四作了，又一部典型日本背景的传说RPG，主人公北斗丸和源氏的后代一起为驱散世间的黑暗而冒险，游戏虽只12M，但战斗的场面非常漂亮。



MOTHER 2 基克的反击

(SFC、NINTEN DO 24M)

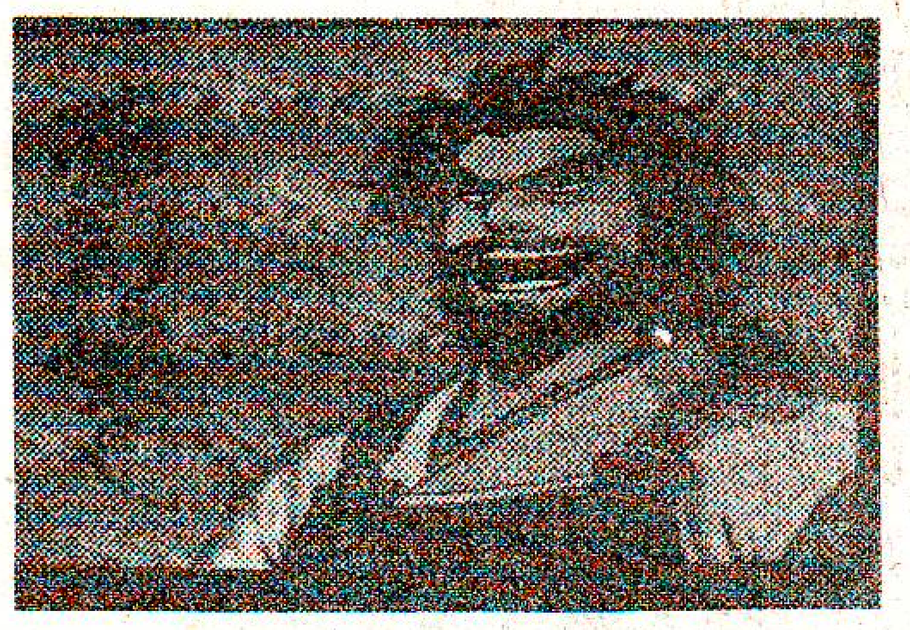
任天堂制作的著名 RPG，过去推出 FC 版的Ⅳ代曾一度掀起狂潮。几位傻头傻脑的小家伙为了追寻飞碟而冒险。本节目属慢热类型，乍看不甚起眼，但只要玩进剧情会使人爱不释手。



梦幻如真

(SFC、INTEC、12M)

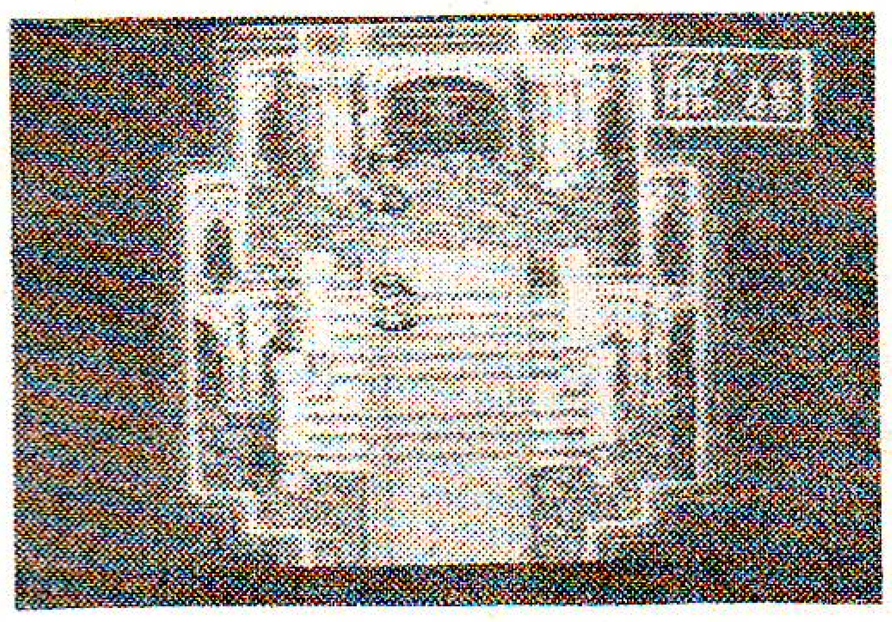
本宫广志所著漫画改编的 RPG，对于熟悉《吞食天地》的迷家而言人物形象十分眼熟，除了人物形象和战斗时的绝佳视听效果，另一个重要因素是它独特且气势宏大的“合战”设计。



神剑天下Ⅱ—巨人传说

(SFC、T&E、16M)

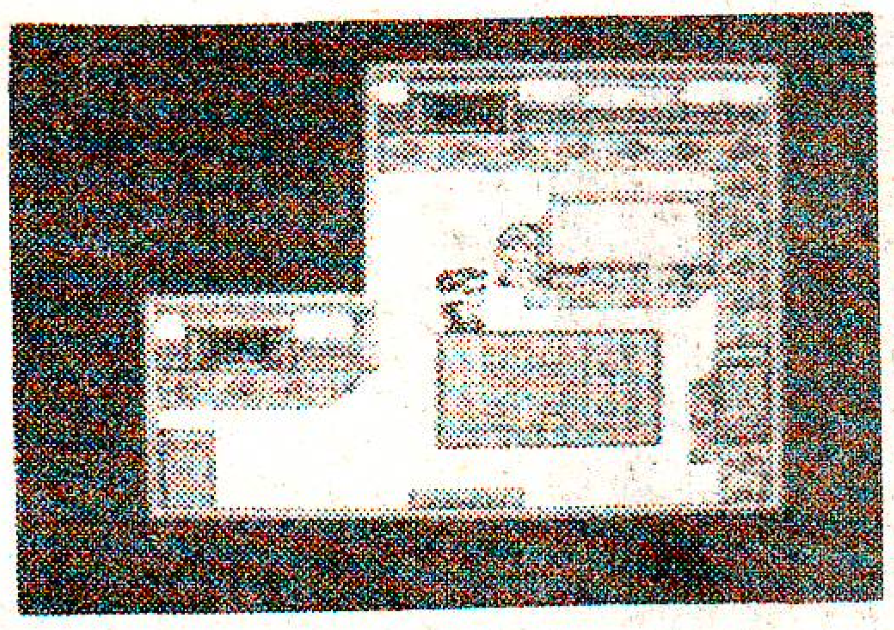
神剑天下Ⅰ代推出已一年有余，至今仍在日本销售榜上居于较高位，Ⅱ代巨人传说自然一面世便成为大众热点。它的系统设计和主角种族设定是其成功的要点。



机械小勇者

(SFC ENIX、12M)

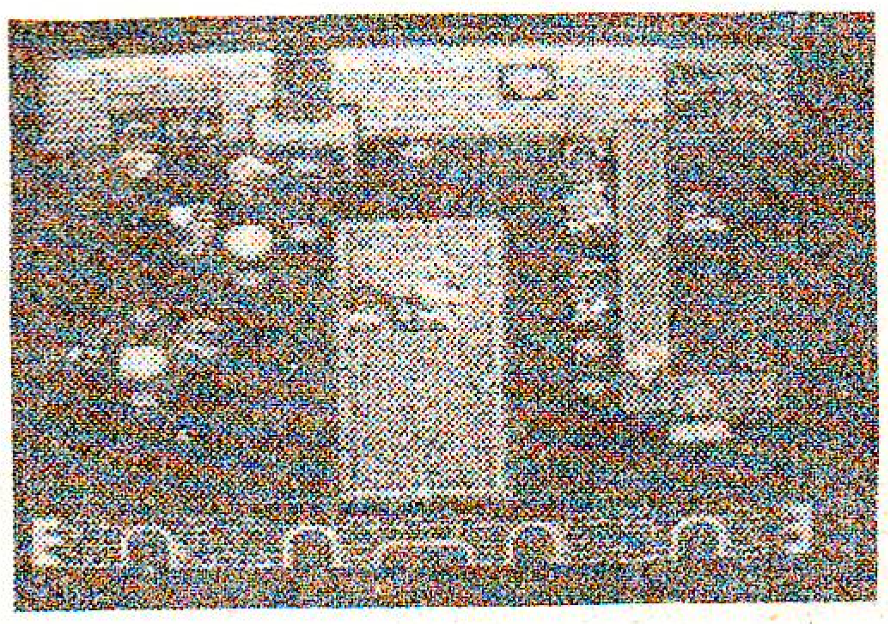
在大家对“勇者斗恶龙Ⅵ”的期待度将至顶点时，ENIX 方面仍按兵不动，“机械小勇者”算是对拥护者的一点补偿。游戏中主角要和自己的机械人一起展开冒险旅程，喜欢新颖同伴制的玩家不要错过。



浪漫传说Ⅱ皇帝之路

(SFC、SQUARE、16M)

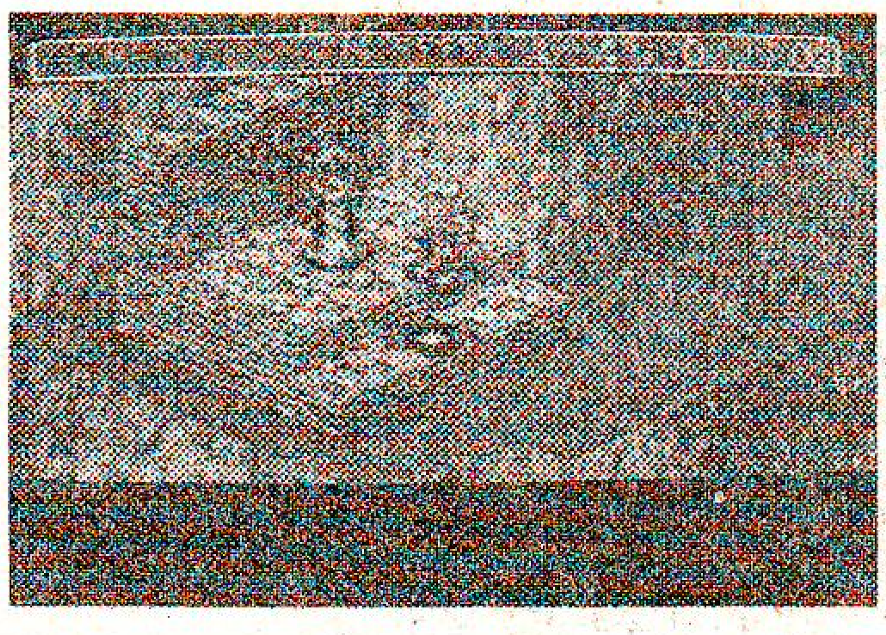
即有名的“七英雄传说”。独创的战斗系统，庞大分支剧情、王国军队的设定及敌人位置的显示系统，全都是它成功之处。在史克威尔的诸多作品中光芒四射，SAGA 系列的最强作。



光明Ⅲ皇帝的财宝

(MD、CLIMAX、16M)

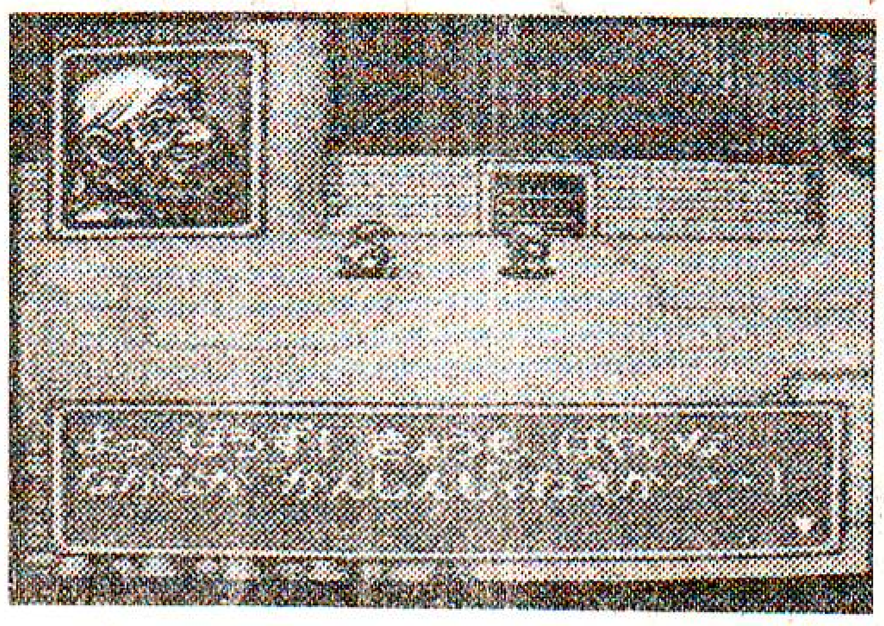
光明系列中唯一的动作 RPG，出色的人物造型和流畅的动作令人欢欣不已，人物比例十分合适，在商店、宿屋及教会中的指令选择方式虽与其它各代不同也极受好评。出色的创新作品。



光明Ⅳ古代的封印

（MD、CLIMAX、16M）

继承"众神的遗产"——SHINNING FORCE的续作。由于一群盗贼误开启了古代封印而使邪恶复活，继承勇者血统的主角为磨炼自己进行了新的冒险，游戏中所有系统都作了大幅度改进。



火炎之纹章

（SFC、NINTENDO、24M）

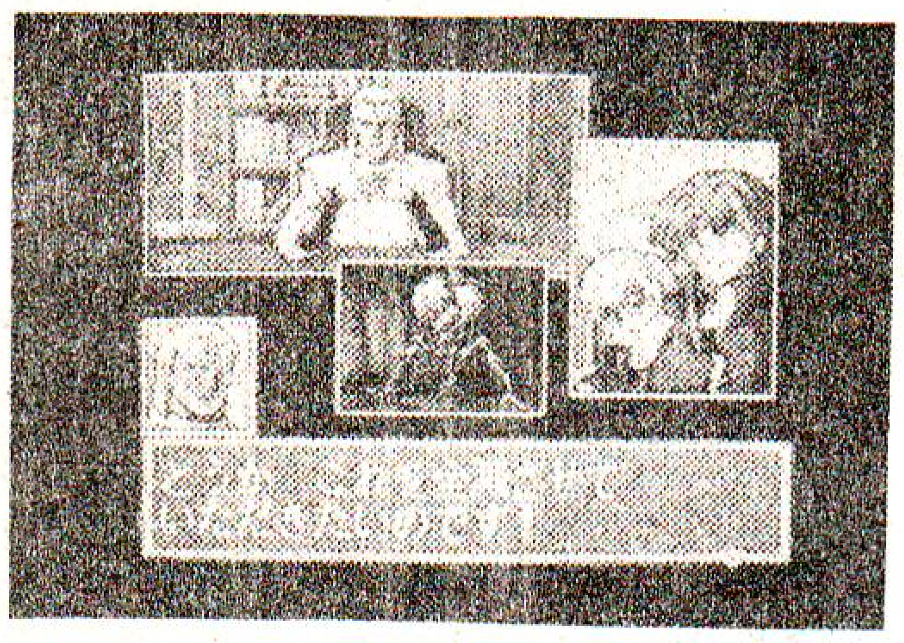
最热门的SLG作品，其剧情是FC的第一部"英雄战争篇"加上新的"暗黑战争篇"，构成两部气势辉煌的战争史诗。在近年很少能看到制作精良的传说战争SLG的情况下，本节目可算是脱颖而出的经典。



梦幻之星Ⅳ

（MD、SEGA、24M）

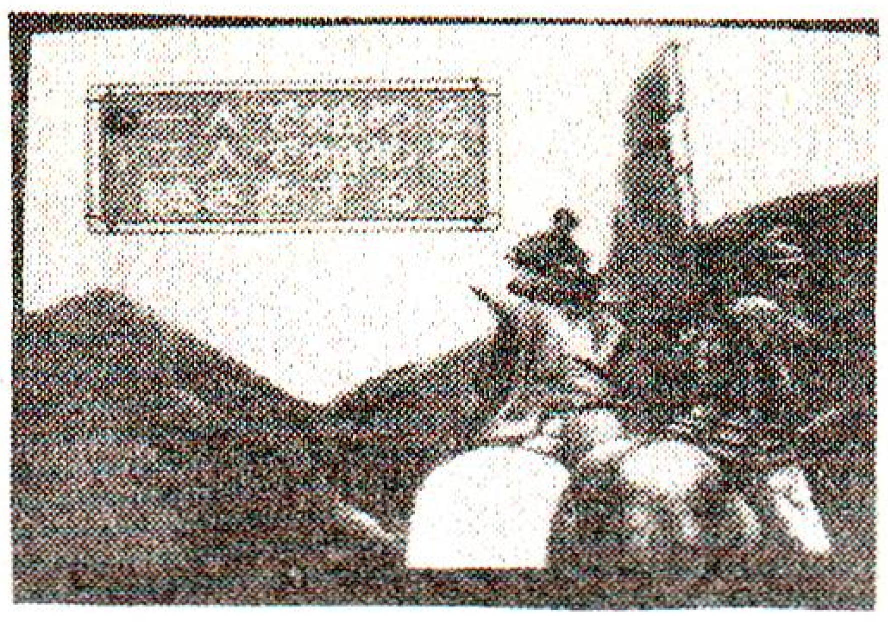
MD正统RPG的最强作品，带有科幻色彩的冒险故事。游戏中除了战斗系统及画面吸引玩家，还有着出色的庞大剧情设置，并且游戏中的动画展示更是一流水准。



信长野望—霸王传

（SFC、KOEI、16M）

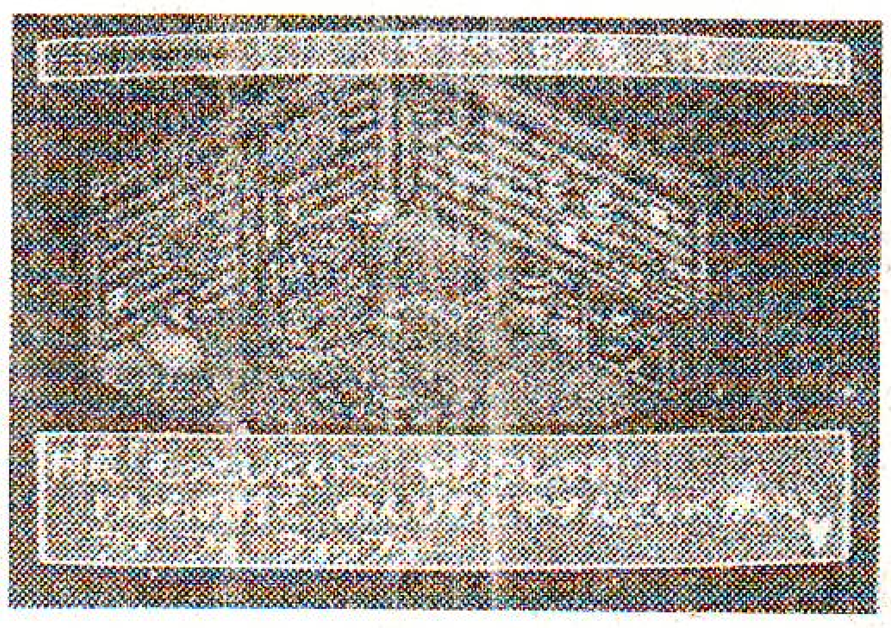
信长野望系列的第四作，以最强的16M容量推出，其中再现了全日本战国时的64位大名共110座城池。有着三个年代的剧情。在设定方面还有新君主及改名系统，与个人电脑版十分相近。



新 创 世 纪

（MD、SEGA、16M）

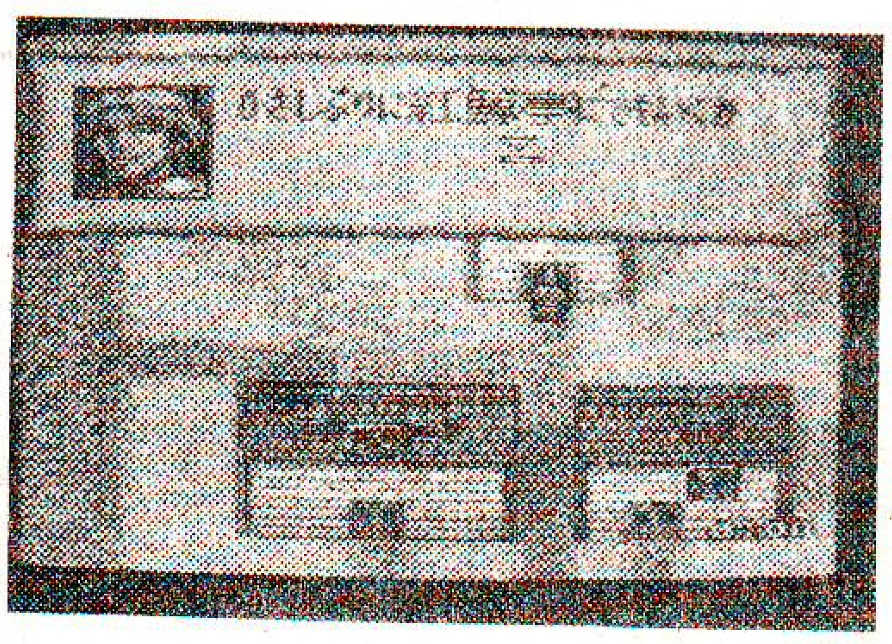
最新的ARPG作品。无论画面和操作均属上乘，剧中最突出的特点是丰富的剧情，这在过去ARPG中是一个普通的遗憾。大概在MD上的年度ARPG作品非此莫属。



大航海时代Ⅱ

（SFC/MD、KOEI、16M）

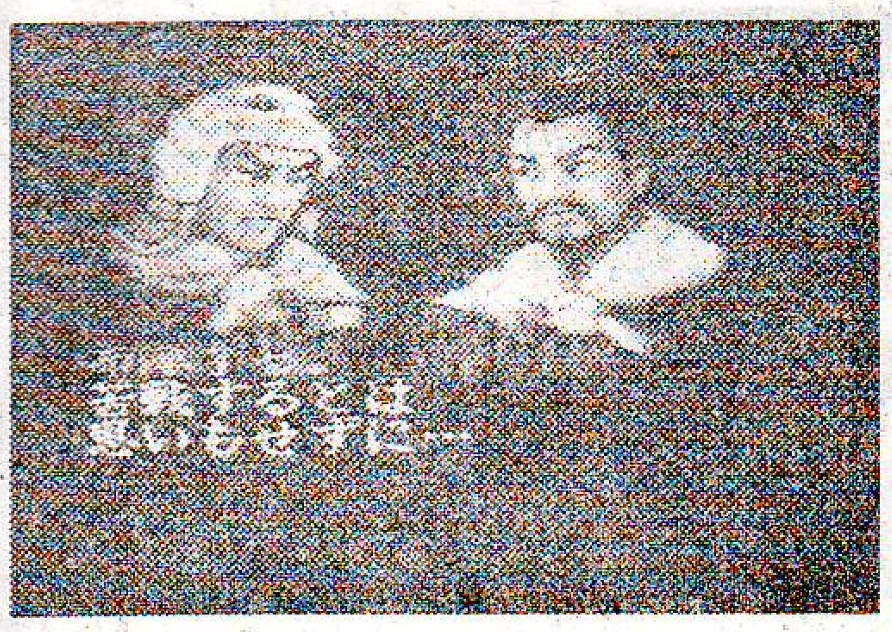
在世嘉和超任上均有推出的大航海时代续篇，共可选择六位主角，全球的港口、城市、集落也较一代大大增加。并且RPG的味道更浓厚了，每位主人公都各有不同的冒险目的及出身地，使整个游戏更加吸引人。



项 刘 记

(SFC、KOEI、12M)

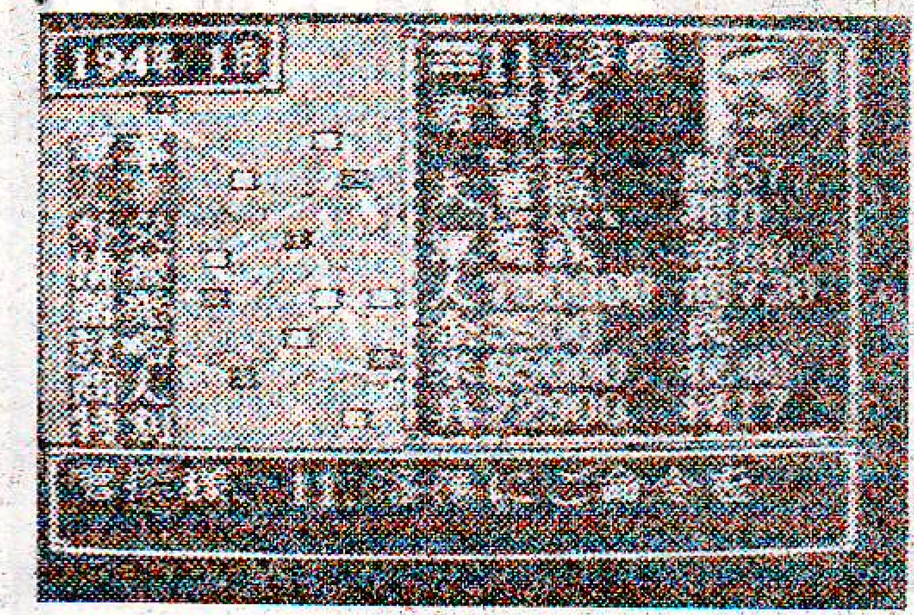
楚河汉界之争历来是为人们向往的历史,光荣公司当然不会错过这一上好题材,本节目与《三国志》、《信长野望》一样属于历史SLG类型,其中登场武将的数目之多是光荣公司的优良传统所在。



三国志Ⅲ

(SFC/MD、KOEI、12M)

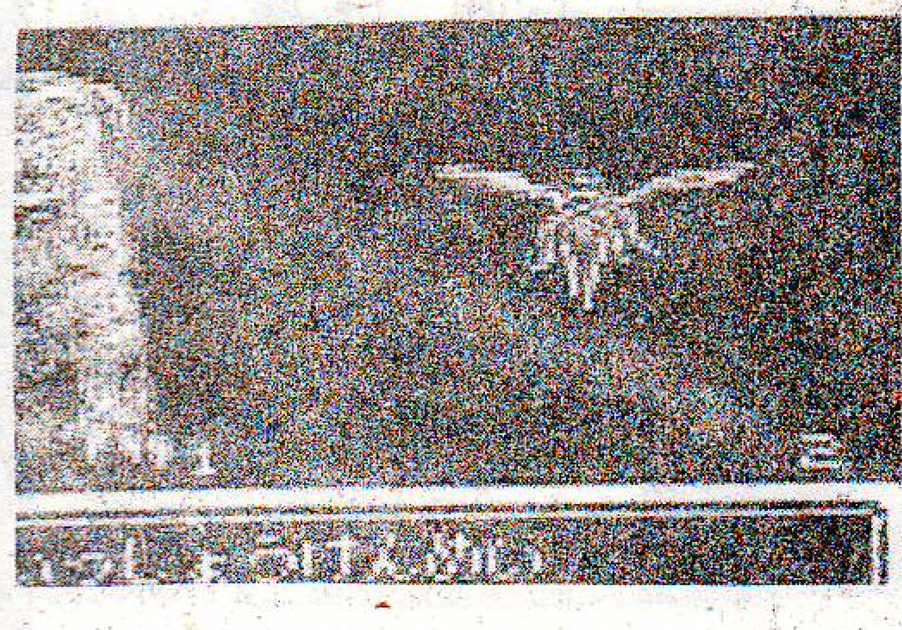
光荣公司的历史性经典作品,游戏中有着丰富的军略、政略指令,还有光荣的招牌式“新君主新武将”系统,可以像RPG那样自已去设定人物。虽然已推出很长时间,但仍值得推荐。



FEDA 正义之纹章

(SFC、YANOMAN、24M)

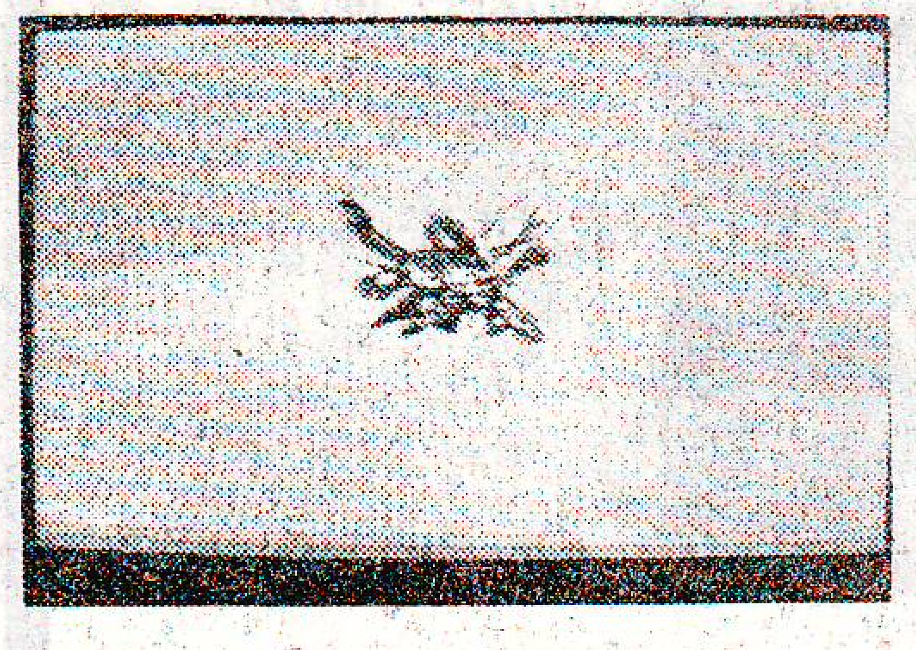
与MD的光明系列相似的作品,制作人正是当初光明之战系列作者中的一批。无论从人物造型、游戏方式还是世界设定都与光明系列极为相似,由于用上了24M的大容量,画面之出色也堪与“光明”比肩。



机械人大战EX

(SFC、BANPRSTO、12M)

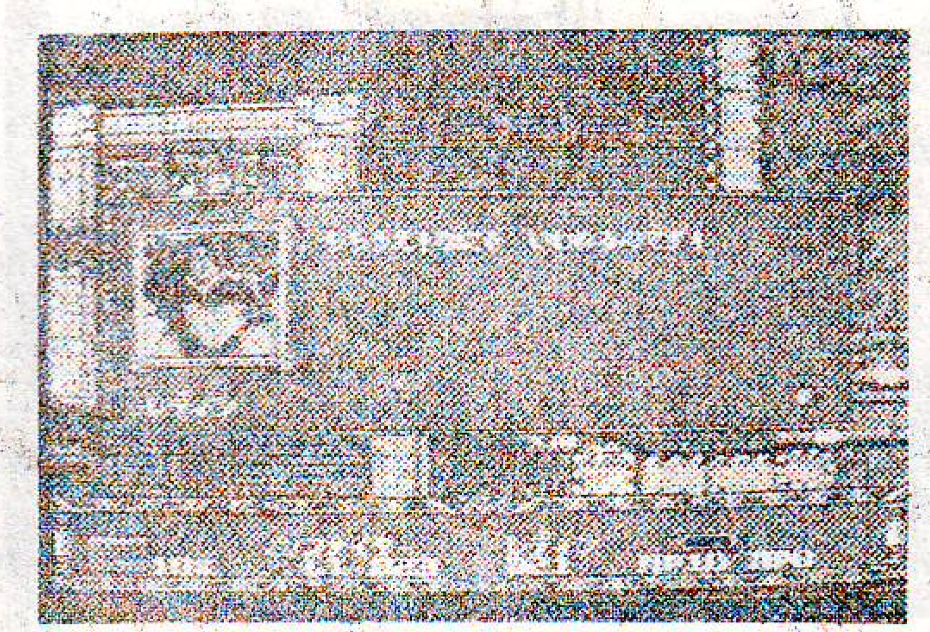
本着雷斯特最著名的机械人大战系列,对于广大SFC玩家一定不会陌生。游戏中集合了美、日版卡通中上百艘飞船及机械人,且全部是SD造型出场。



梦幻模拟战Ⅱ

(MD、SEGA、16M)

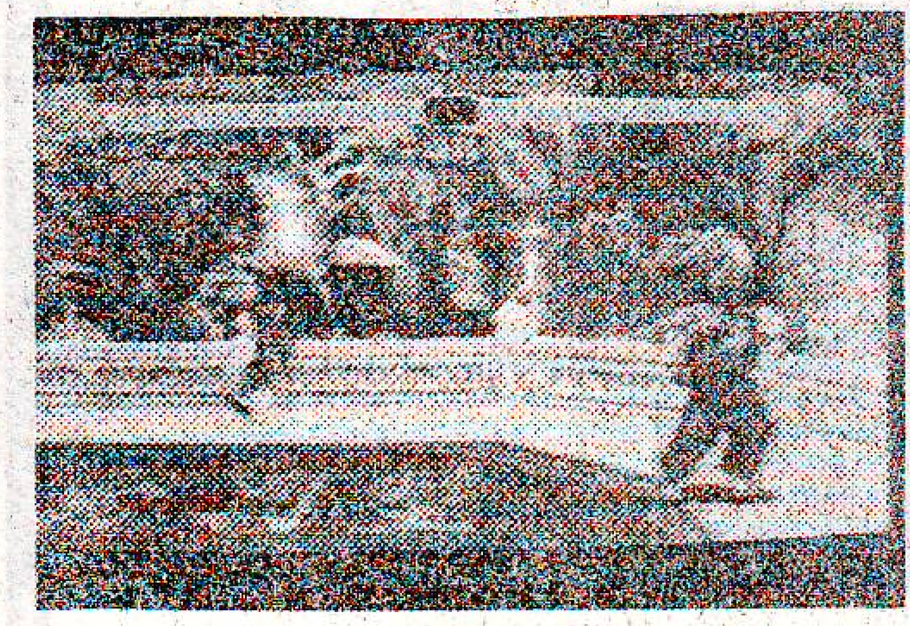
有MD招牌SLG之称的梦幻模拟战终于推出了续作。在一代的基础上增加了兵种和魔法,并且战斗和魔法的视觉效果比前作更加出色。其余改善后的系统也均比前作更上一层楼。



超级街头霸王Ⅱ

(SFC/MD、CAPCOM、40M)

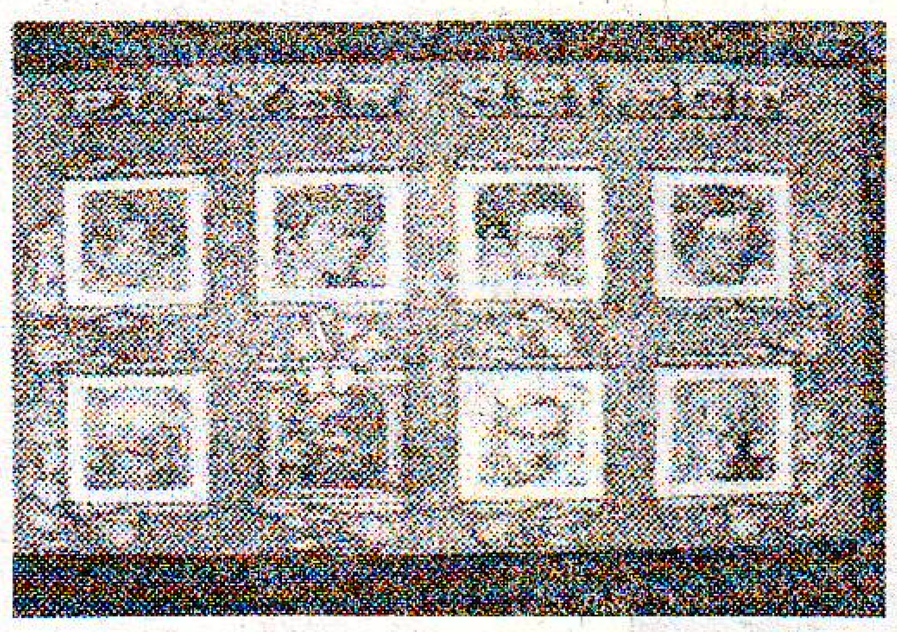
以完全移植为目标,同时在两个机种上推出的最强对战节目。在MD版的设定中比超任版多了一项战斗选择(12人对战或16人对战),较之过去的系列作品增加了四位斗士和众多新技巧,画面也更为细致。



豪血寺一族

(SFC/MD、ATLUS、24M)

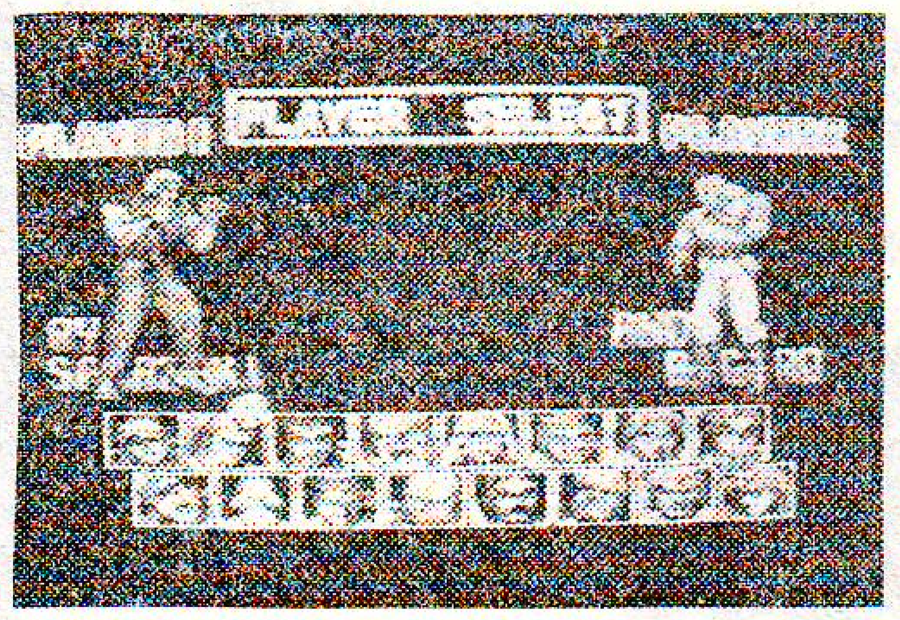
在国内一度是街机上的热门节目。阿特拉斯令人惊异的作品。可选择的斗士共有八位，背负着天上十二生肖的星象，为争夺豪血寺的盟主而互相挑战，游戏中的招式非常华丽。



饿狼传说特别篇

(SFC、TAKARA、32M)

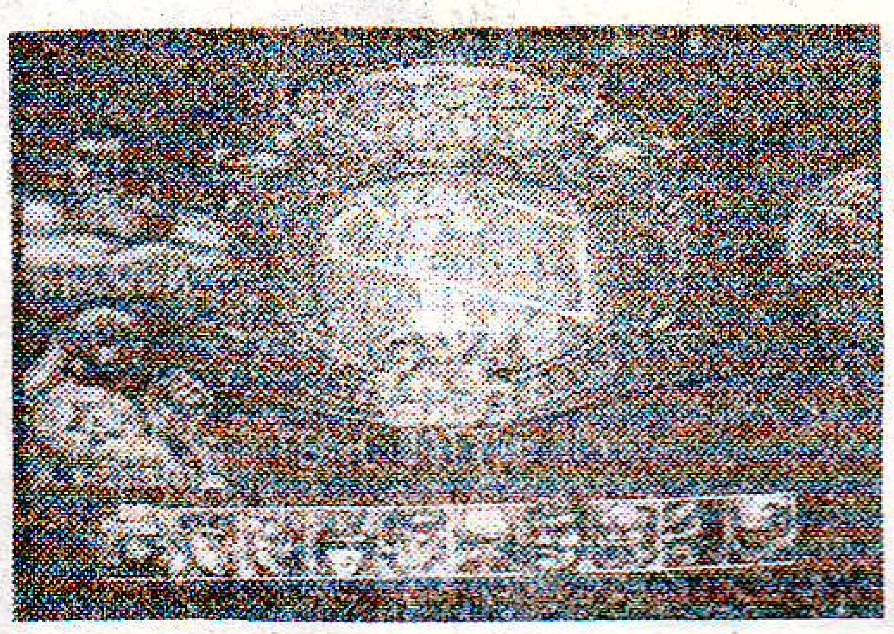
又一个从SNK街机上忠实移植的作品。一代的头目吉斯，喧哗战士达克、八极圣拳师唐，这三人再度登场；另外，还有一位隐藏战士：无敌之龙的坂崎·良在等待着与最强者交手。



摔角霸王

(SFC、CAPCOM、24M)

移植于街机的大型摔角强片，最多可进行四人对战。人物由著名的原哲夫设计并绘画，其中包括快打旋风的主角，市长哈格。人物的比例和完美的操作性都与街机无异。



世界英雄Ⅱ

(SFC、SAURUS、24M)

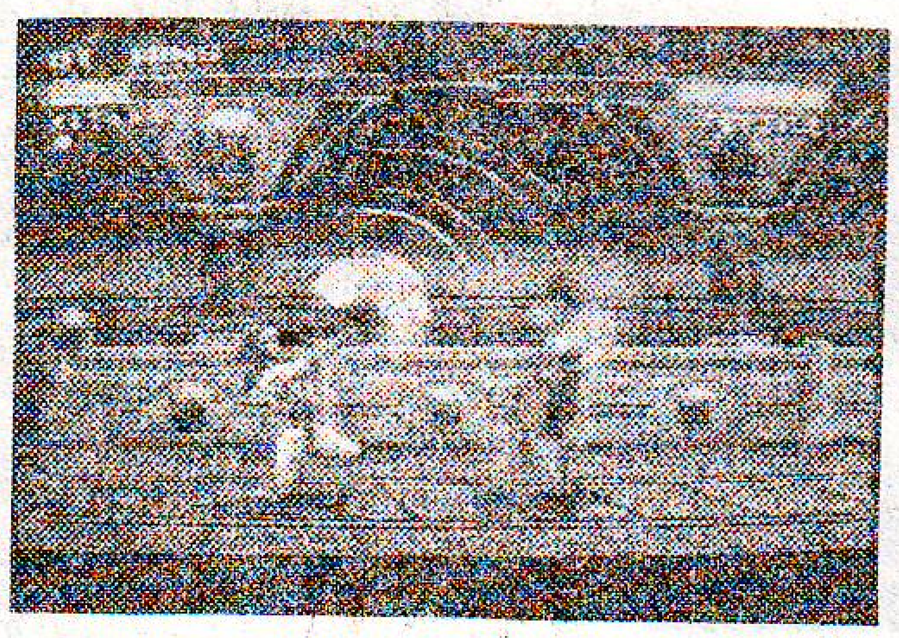
突破时空阻隔的英雄们又一次相聚在一起，这回的人物大大增加，对战招式也更为华丽了。比起一代增添了许多设计，如飞行道具击回、反擒与追加新技等。



龙争虎斗Ⅱ

(SFC/MD、ENTER.T、24M)

在美版街机上大受欢迎的数码映像游戏，终于在MD和SFC同时出现了移植版本。和同类日版游戏相比它的指令操作较特殊。与一代相比，人物和场地、招式均增加了，而其最大魅力的杀人技依旧存在。



龙珠Z武勇烈传

(MD、BANDAI、16M)

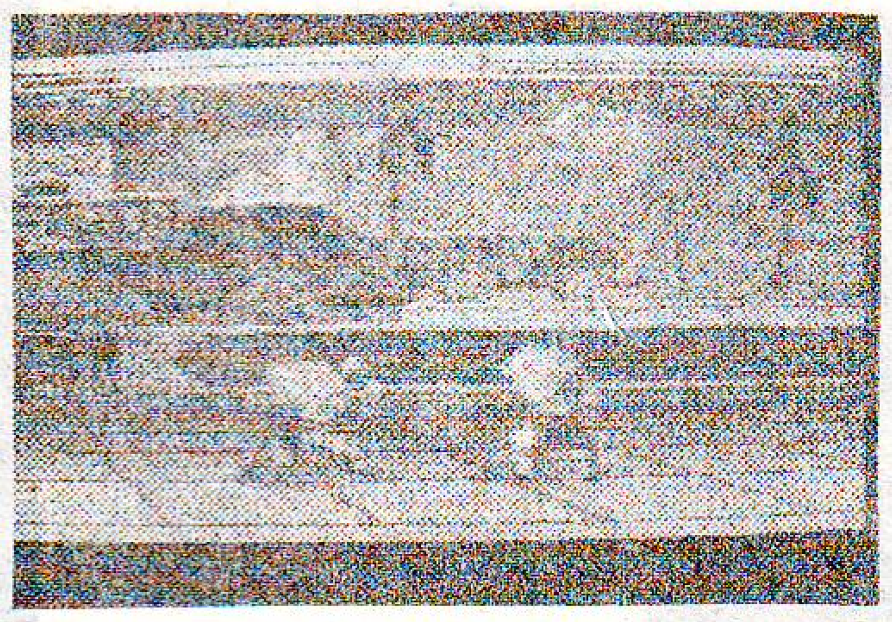
龙珠Z的对战节目终于在MD登场了，比起街机版及SFC版，增加了基纽特攻队的两位主力和龟派的克林等人。没有很新颖的设计，人物动画片式的轮廓处理是其一大特色。



龙珠Z超武斗传Ⅲ

（SFC、BANDAI、16M）

魔神布欧登场！强劲的龙珠旋风下，BANDAI又一个龙珠对战节目在SFC出现了。除了悟空、悟饭、悟天等主角外，界王神、

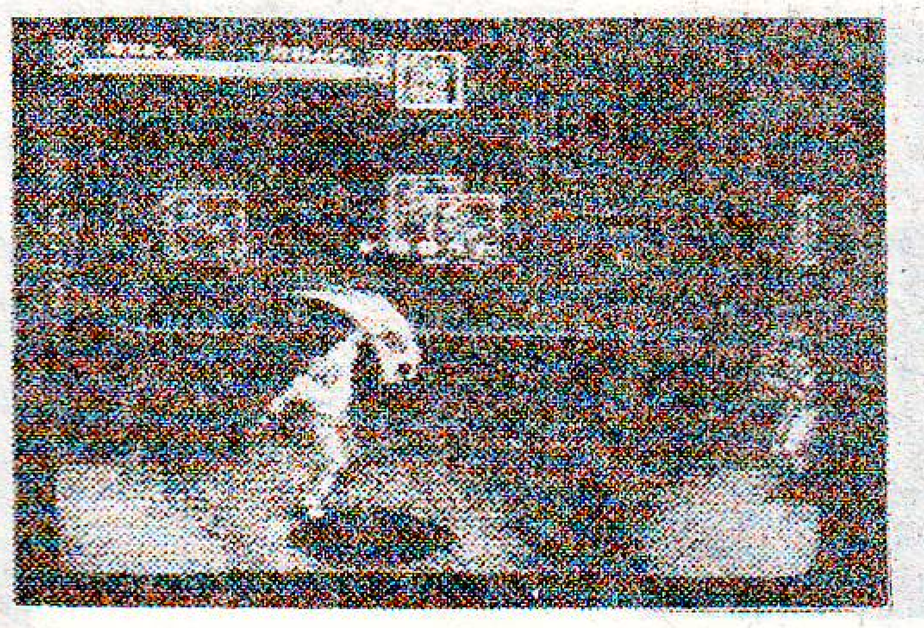


达布拉也加入了战斗，强化后的18号也再度归来。一场好戏再度上演。

怒之铁拳Ⅲ

（MD、SEGA、24M）

BARE KNUCKLE系列的最新作，为粉碎Mr. X的阴谋，正邪战士再一次交手。游戏集合了一、二两代的操作特点，并且增加了大

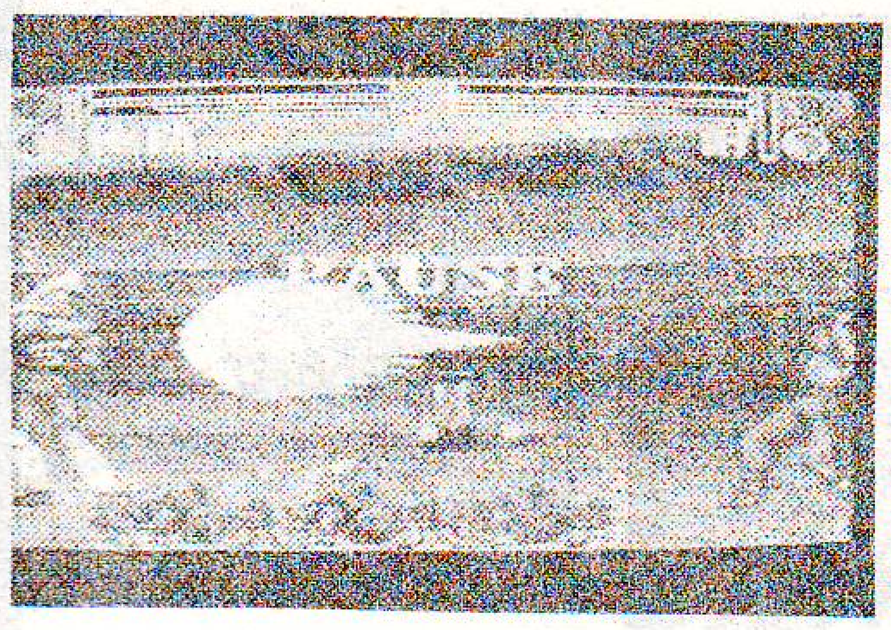


量新技。而且是多结局制作的场景音乐，美国味很重，十分电子化。

幽游白书之魔强统一战

（MD、SEGA、24M）

对应最新幽白剧情的大作，在MD隆重登场，这回借助大容量的制作，导入了多人对战系统。与SFC的格斗之章等等相比，有希望

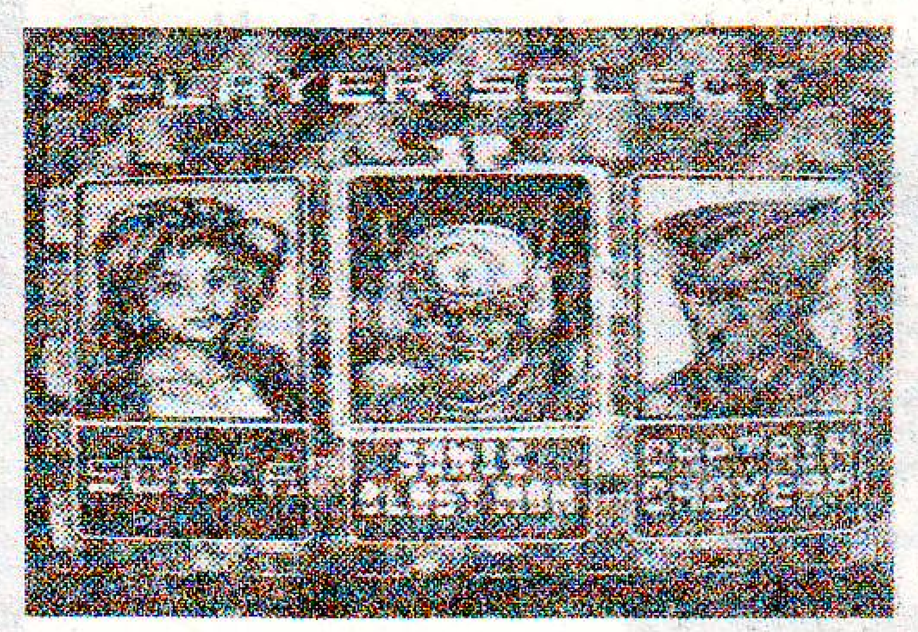


能在MD上掀起一阵更强的幽白热潮。

音速超人Ⅱ

（SFC TAITO、12M）

最快速的拳击手、最美的女斗士、最强的钢铁之男。音速超人集合了索妮亚和钢铁队长，三位超级英雄为了拯救世界而战。游戏操

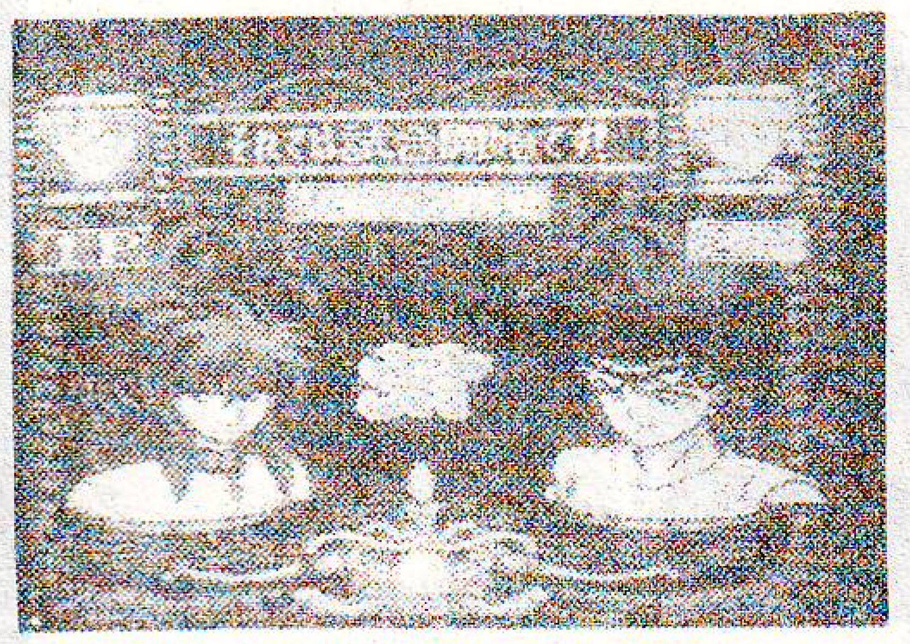


作性极佳，而众多敌人也相当有个性，并且招式很丰富。

幽游白书

（SFC、NAMCO、16M）

开创新的对战形式S. ACT模拟格斗游戏的节目，剧情从原作开头一直到暗黑武术会，登场斗士共计十八位。由于是模拟格斗，

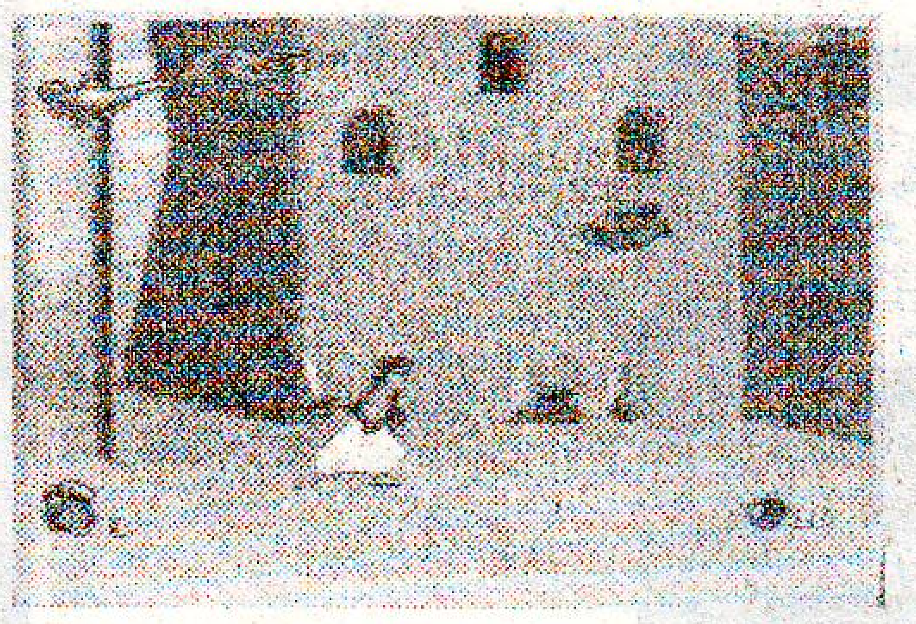


不受视角的影响，所以战斗画面可以自由变换视点，有极强的临场感。

阿　拉　丁

（MD、DISNEY、16M）

迪斯尼与世嘉联合制作，卡通片改编的大型动作冒险游戏。其背景和人物画面由迪斯尼公司精心制作，而角色的动作之生动细

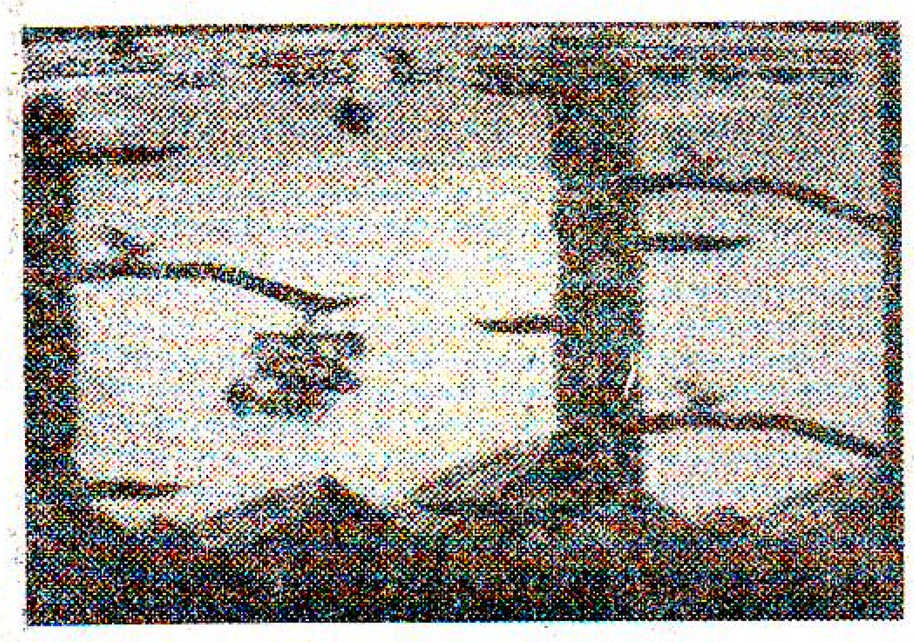


腻也接近美版游戏的顶峰。其背景音乐和人语合成全部与电影无异。

火箭骑士

(MD、KONAMI、8M)

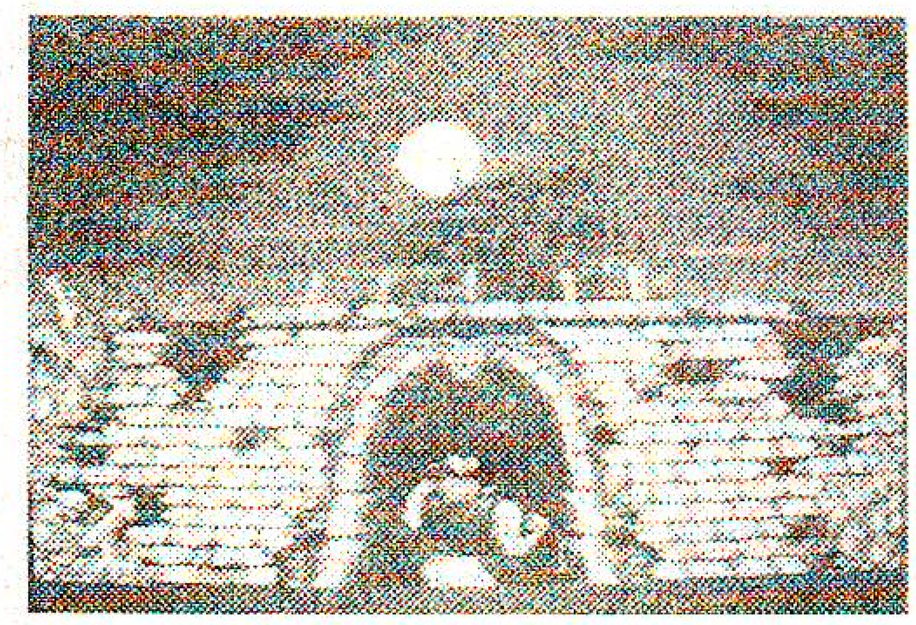
柯那米在MD上最精彩的作品,以高速运动和有个性的角色而著称。主人公是一只鼠科的骑士,为了保护大森林并拯救公主而与邪恶奋战,其画面和速度感堪与索尼克比肩。



恶魔城

(MD、KONAMI、8M)

魔城中的吸血鬼再度苏醒,继承西蒙血统的主角和另一位一心拯救女友的英雄在几百年后又一次制造了打倒妖魔的传说。全新的恶魔城依然充满旧日情怀,等着玩家去体验。



音速小子Ⅲ

(MD、SEGA、16M)

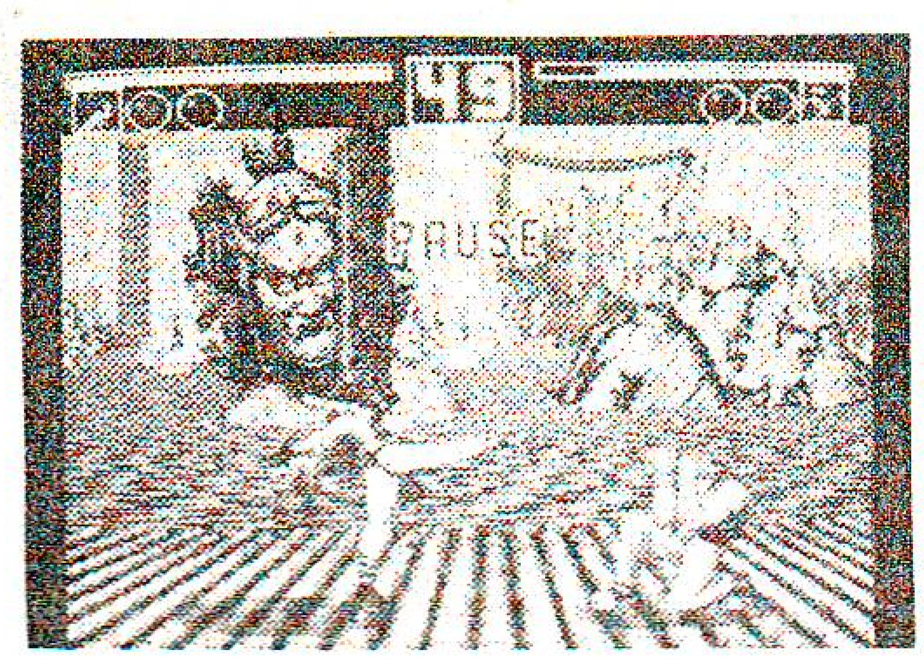
世嘉的招牌作品出到了第三作,比以前POWER UP&UP的SONIC为追寻失去的七宝石再次向险境冲击。游戏除了将过去的特点延续之外,还有着存档等新系统。



饿狼传说Ⅱ

(MD、TAKARA、24M)

饿狼传说系列之二,三位主人公在上届大会一年后的新格斗会上又遇到了新的挑战者。这次在剧场模式中可选用八名斗士,加上四名反面角色,共有十二人,是对应MD六键手柄的又一部重头戏。



电 精

(SFC、BANPRSTO、16M)

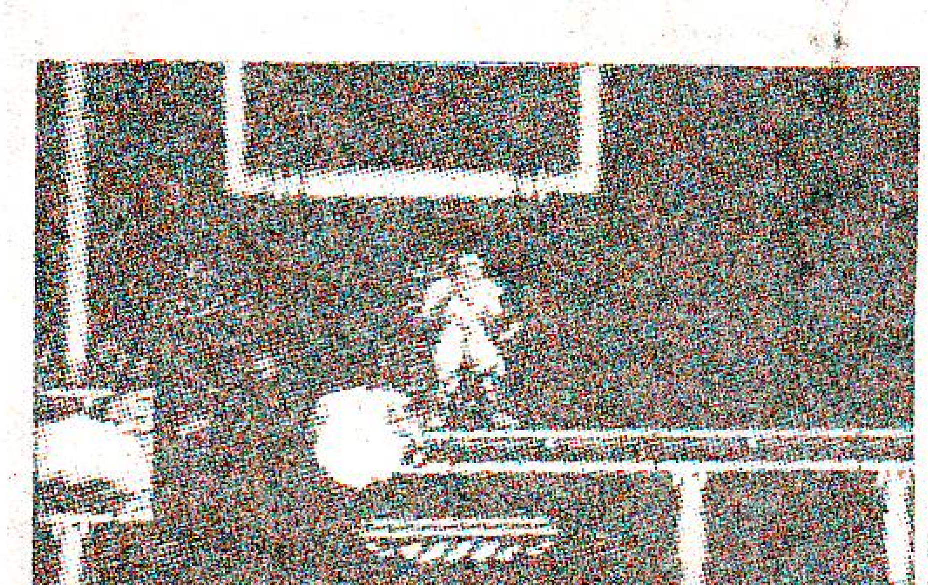
火爆刺激的打斗节目,在多数人印象中,本普雷斯特只会做一些Q版的游戏而鲜有类似作品。其风格独特,带有一点梦幻般的近未来色彩,在动作和打斗感觉方面制作手法也相当成熟。



超级忍Ⅱ

(MD、SEGA、8M)

画面非常漂亮的作品。较之一代而言,其操作性和速度感都大为提高。主人公忍者胧丸要面对七关的连续作战,相信会让玩家紧张得透不过气来。它的音乐效果之强也是热门的因素之一。

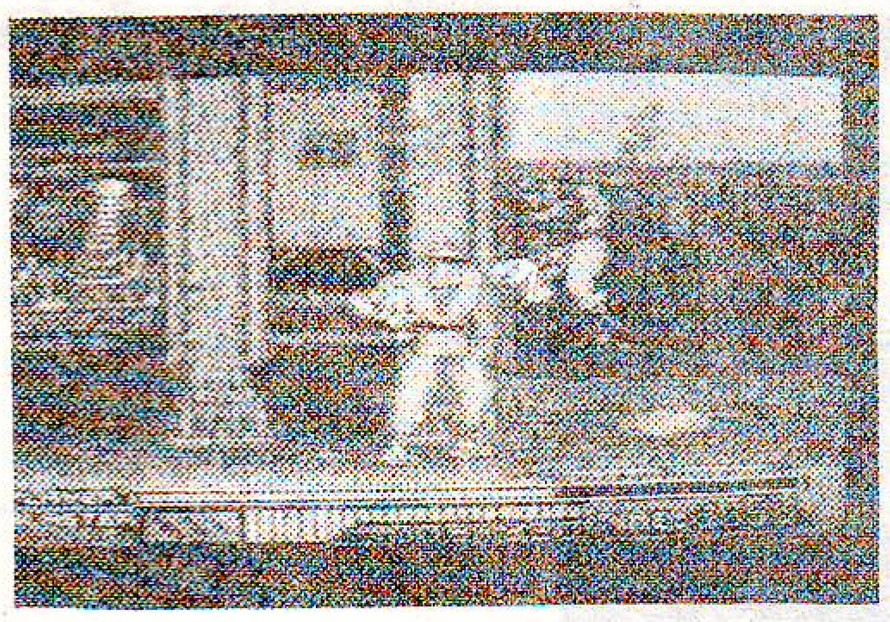


STG类(射击游戏)

忍者战士

(SFC、TAITO、12M)

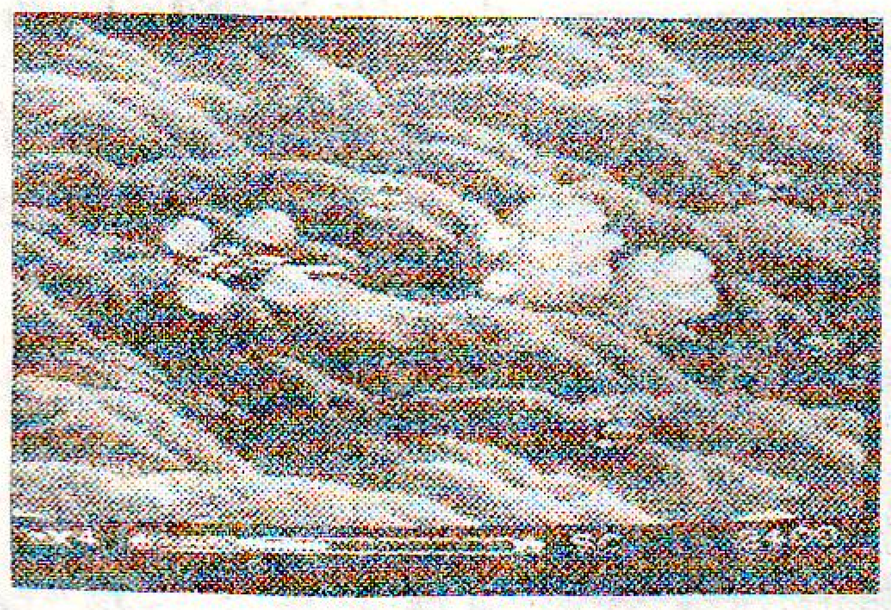
台托公司的动作名片，在MD－CD版的同名作品基础上作了大量改进，首先是主角加到三位，再有人物形象和动作充分改观，成为一个非常优秀的纯硬派节目。



雷鸟Ⅳ

(MD、SEGA、16M)

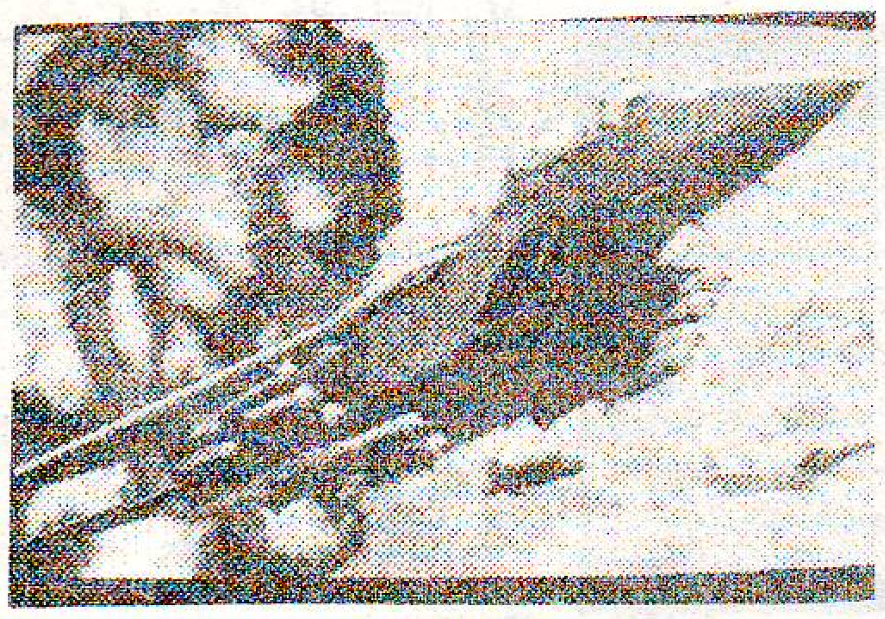
MD射击游戏的经典，以大画面、高度震撼的音响而著名，无论武器的效果还是机动的速度都近乎完美，是厂商在本节目的制作上运用了全新技术的成果。



F－117

(MD、SEGA、16M)

与电脑版同名作品相比具有更快的速度和更流畅的操作性，在舱内视觉的模拟射击游戏中可排入代表性作品之列。也是今年MD推出的头号主视窗射击游戏。



R－TYPE Ⅲ

(SFC、HUDSON、16M)

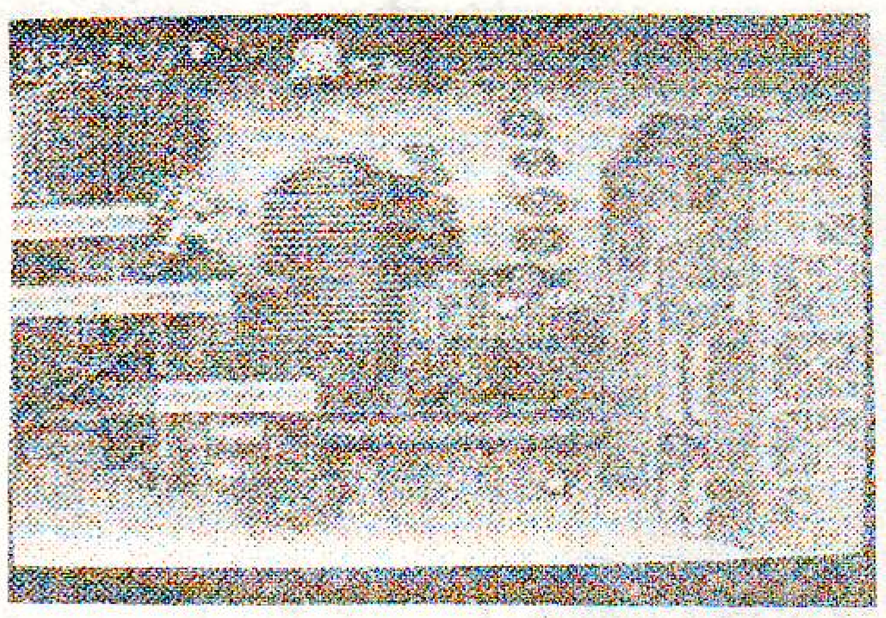
超级神龙号系列第三弹，被公认为最杰出的射击游戏，以高难度高质量威震四方。各种各样的武器系统及敌人的设计，还有背景和武器的视觉效果，可以说无不包含着制作者的苦心。



魂斗罗

(MD、KONAMI、16M)

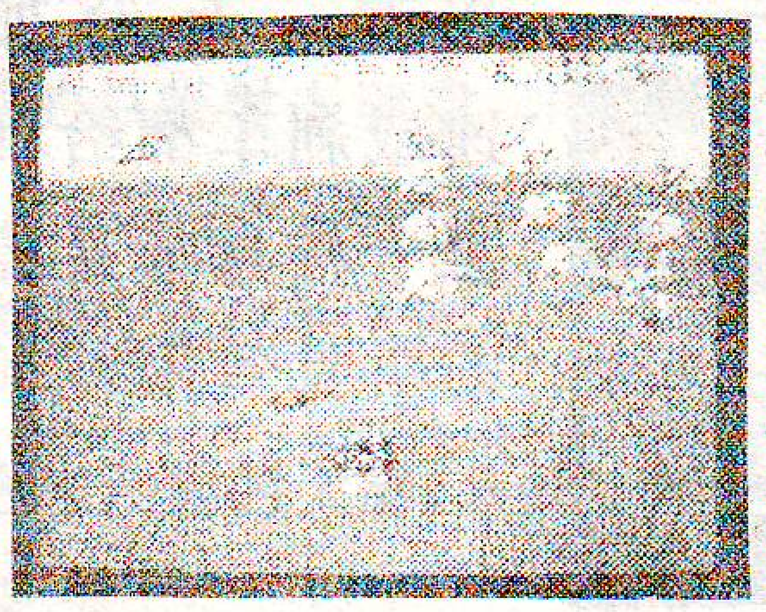
无可非议的射击大作，柯那米为此节目倾注了大量人力，而结果当然不同凡响。游戏主角可选择多位，武器也能够存贮好几份。最重要的还是其操作感，在MD节目中当排首位。



银河风暴

(SFC、KONAMI、8M)

虽然也是早一些的节目，但仍有推荐的必要。柯那米在此节目中运用了最新的画面压缩回转技术，加上精心设计，使得其效果凌驾于许多大容量同类作品之上。



海豚冒险 Ⅱ

（MD、SEGA、16M）

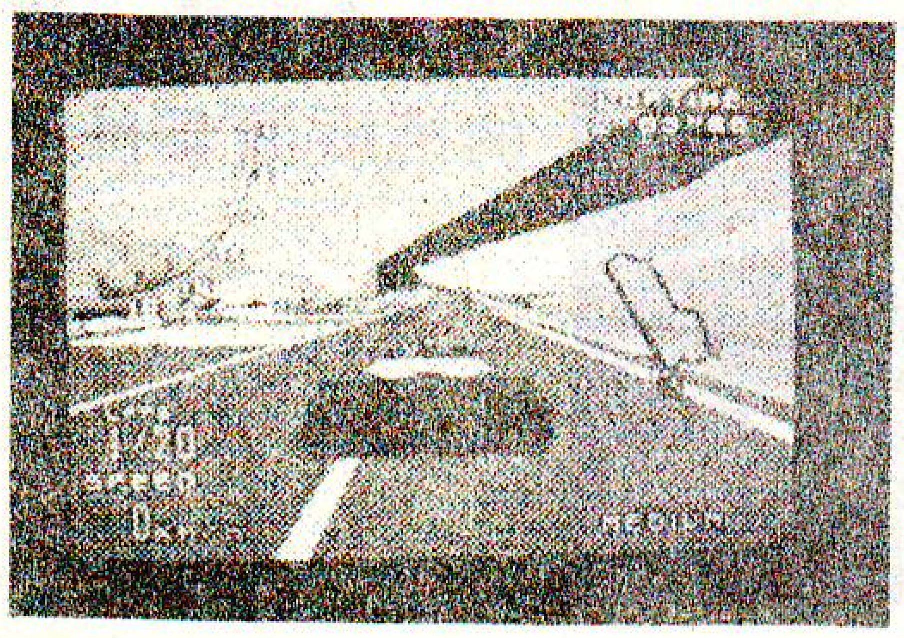
世嘉享有盛名的海豚冒险续作，较前作拥有青出于蓝的出色视觉效果。并且加入了新的 3D 加分版，对于音乐的处理也加强了不少，使游戏的效果更美妙动人。



FX 赛车

（SFC、NINTENDO、8M）

超任继 STAR FOX 后第二个搭载 FX 晶片的游戏。充分利用 FX 的功能把三维发挥到了极致，游戏对于实体的真实性也下了一番功夫，虽然是3D构成，但十分重视质感。



西部枪神

（SFC、NATSUME、8M）

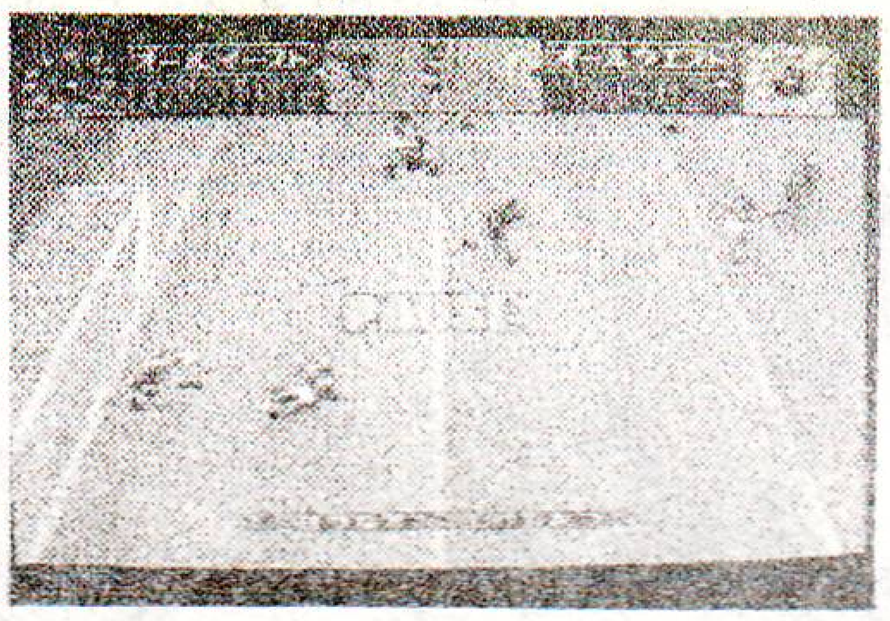
3D 视觉的射击游戏，由制作赤影战士和最终任务的 NATSUME 制作。游戏中的背景做得极为细致，其余方面如操作性等等均为上乘，人物的动作也相当流畅。



J（日本）联盟足球

（SFC、NAMCO、16M）

日本联盟足球的人物及赛事虽为他国玩家陌生，但高品位高水准才是畅销的关键。本节目在速度、操作和音响的临场感几方面均为同类作品之首，在日本国内认知度最高。



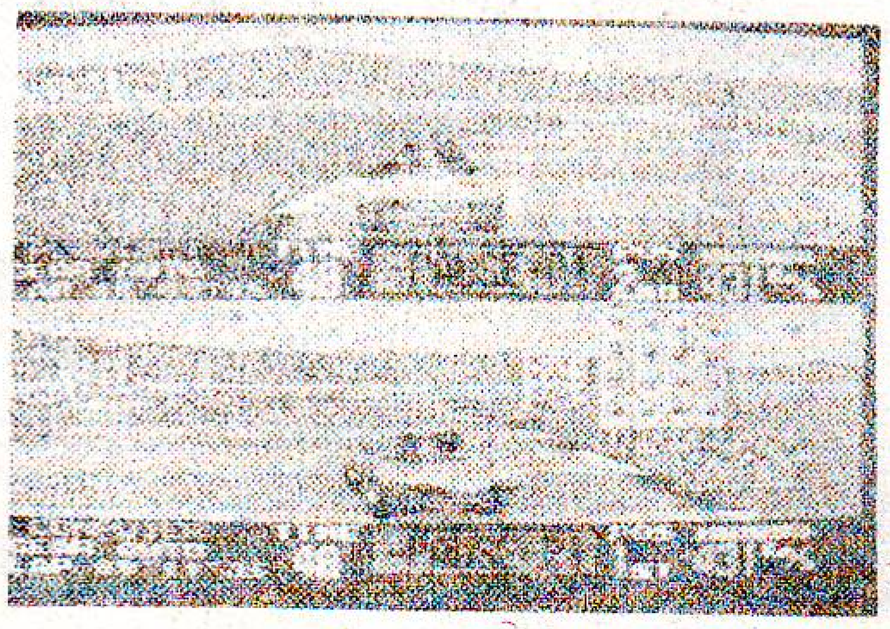
SPG 类（体育游戏）

RAC 类（赛车游戏）

OUT RUN

（MD、SEGA、16M）

世嘉最出名的赛车节目，用 16M 的大容量把一切处理得尽善尽美。操作性和画面自是 Very good 不必多说，它的拟音系统尤为出色，无论加速或刹车都给玩家一种身临其境的听觉效果。



'94 世界杯大赛

（MD、SEGA、16M）

美国 SEGA 公司于大赛之际推出的 94' World Cup 在各个方面都可以称得上一流，队员带球、射球时的动作、观众席上加油助威的呐喊，完美地再现了足球大赛的盛况。



IBM—PC 游戏中文 TOP20 部

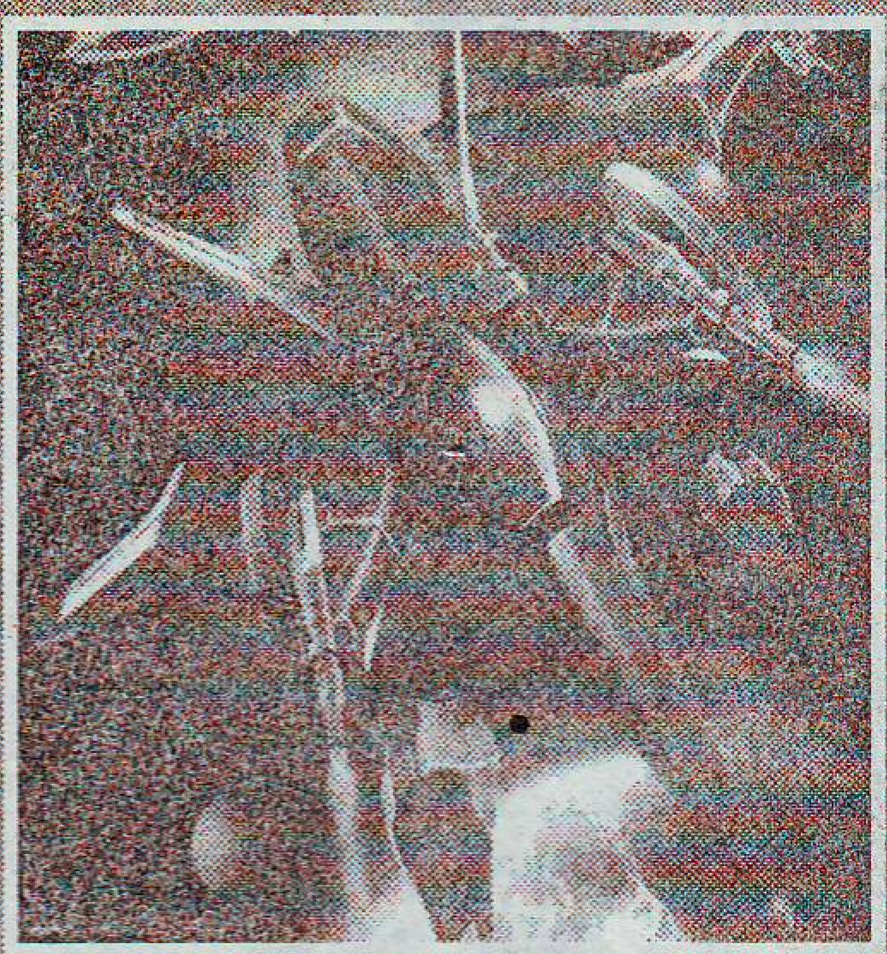
1. 凯兰迪亚传奇 WESTWOOD 约 7MB GAVG	王子布兰登与小丑玛尔寇斗智斗勇的故事，轻松幽默又紧张刺激
2. 凯兰迪亚传奇 2—命运之手 WESTWOOD 17MB GAVG	年轻女巫师珊西亚阻止大手破坏凯兰迪亚大陆，比一代更华丽，迷题更令人头痛
3. 失落的封印 大宇 7MB RPG	意外失忆的王子通过与魔王的战斗终于恢复了记忆，典型的日式RPG，人物造型可爱
4. 魔法门 3 之幻岛历险记 NEW WORLD COMPUTING 4MB RPG	各种职业的英雄共同探寻古鹿族的奥秘，经典美式 RPG，战斗·解迷·经营令人痴迷
5. 魔法门外传 1—星云之迷 NEW WORLD COMPUTING 14MB RPG	为解救苍生，英雄们再次与席恩王战斗，全新的魔法门冒险世界
6. 魔法门外传 2—黑暗魔君大反扑 NEW WORLD COMPUTING 22MB RPG	令人兴奋的"星云之迷＋黑暗魔君大反扑＝星云世界"
7. 魔界召唤 SSI 约 6MB RPG	织影魔对人类大举入侵，作为人类最后希望的你能否完成任务呢？机关＋迷题＋迷宫＋敌人
8. 福尔摩斯探案 E. A 18MB GAVG	开膛手杰克又出现了？福尔摩斯与华生又有的忙了，怀旧的画面令您仿佛回到了 18 世纪的伦敦
9. 倚天屠龙记 智冠 33MB RPG	武林至尊，宝刀屠龙，号令天下，莫敢不从。震撼的音效，头痛的迷题，激烈的战斗倾巢而出
10. 轩辕剑 2 大宇 12MB RPG	英雄行侠仗义，杀富济贫，斩妖屠魔，充满古风的音乐、场景，富有新意的 RPG
11. 魔眼杀机系列 SSI RPG	SSI 公司 AD&D 系列游戏主将，难度极高的 3D 迷宫 RPG
12. 大航海时代 2 KOEI 5MB RPG＋SLG	古代欧洲海上的交易、战斗，勾心斗角
13. 鬼屋魔影 2 INFOGRAM 18MB RPG	为救人只身闯入鬼屋与僵尸展开殊死搏斗，三维效果比一代更棒
14. 三国演义 智冠 4MB SLG	经典 SLG，初学者的必修课
15. 元朝秘史 KOEI 4MB SLG	草原雄鹰称雄亚洲
16. 魔道子 大宇 6MB ARPG	一代道祖张陵 VS 一代魔将窦宪
17. 正宗台湾十六张麻将 大宇 7MB 棋牌	真实的对战感，丰富的人物对话
18. 幻象雷电 大宇 射击	沙罗曼蛇类的纵版射击游戏，异常刺激
19. 美少女梦工厂 2 精讯代理 养成	把女儿培养成什么样的人呢？
20. 黑暗之蛊 CYBERDREAM 10MB GAVG	异形将胚胎注入你的大脑，从此你的生命只剩 72 小时，完全真人演出，恐怖之极

智乐王国

北京最大的游戏机专营店

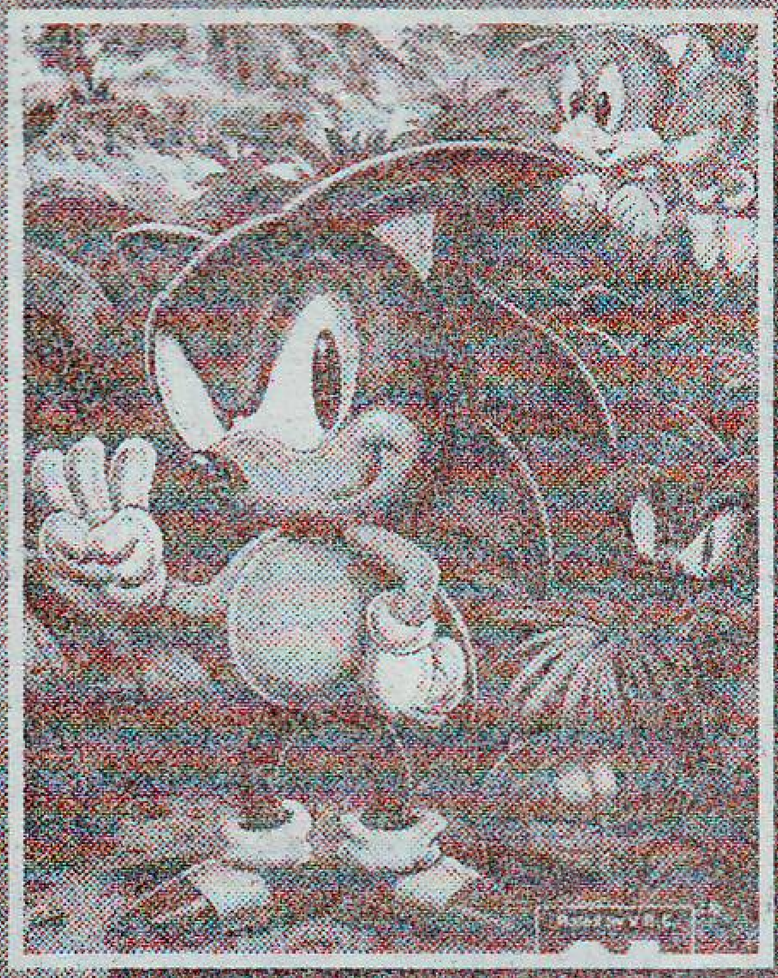
日本原装世嘉机
特别价：980元
随机赠送日本原装游戏卡

本店选购游戏机、游戏卡,确保质量。
这里的游戏机、游戏卡品种最全,
价格最低，直接来这里最省时间。
自选商场，方便选购。
本店办理游戏卡以旧换新业务。









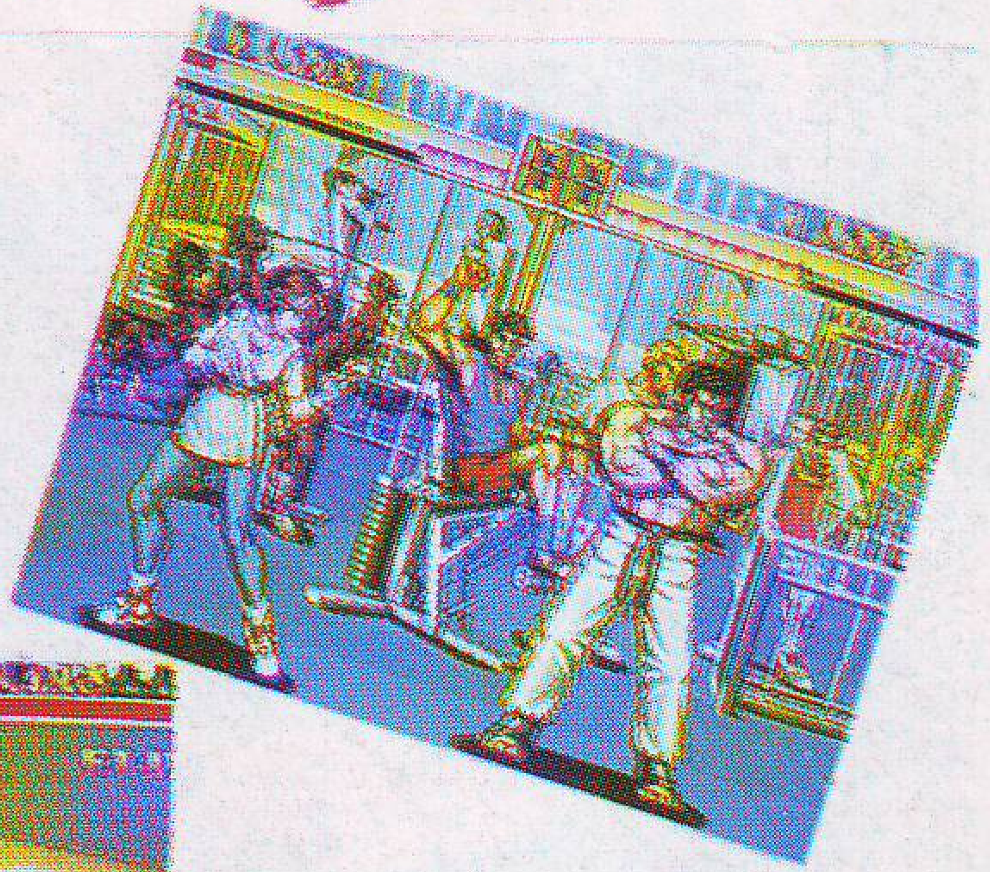
特别介绍：本店独家销售日本原装世嘉机（劲锋壹号）

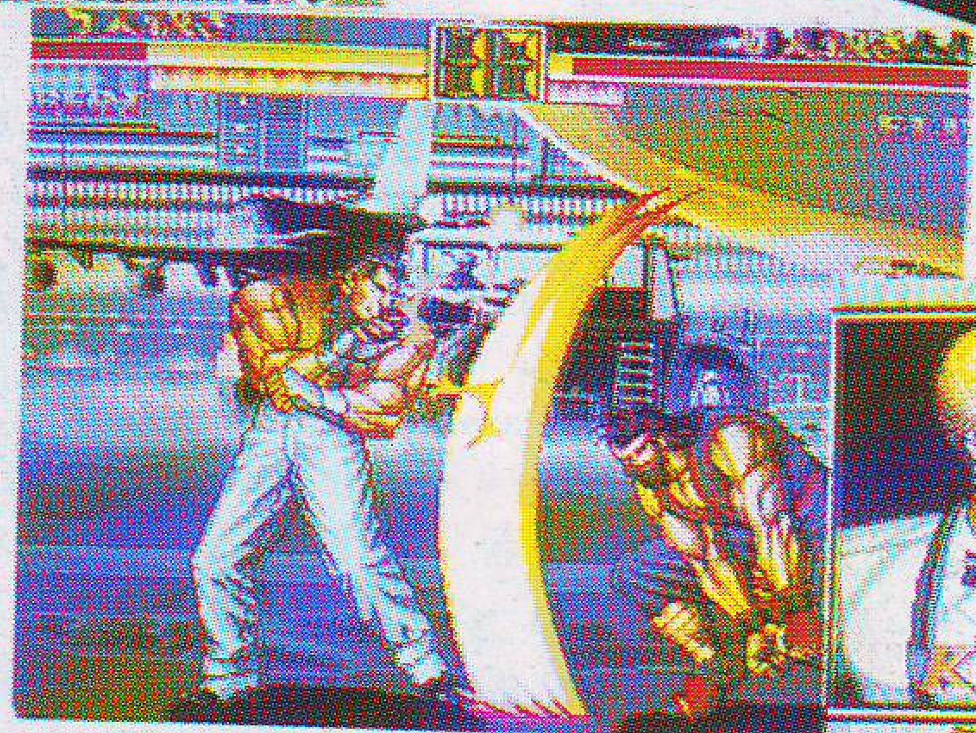
本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

地址：地安门外大街36号　邮编：100009　电话：01-4035664

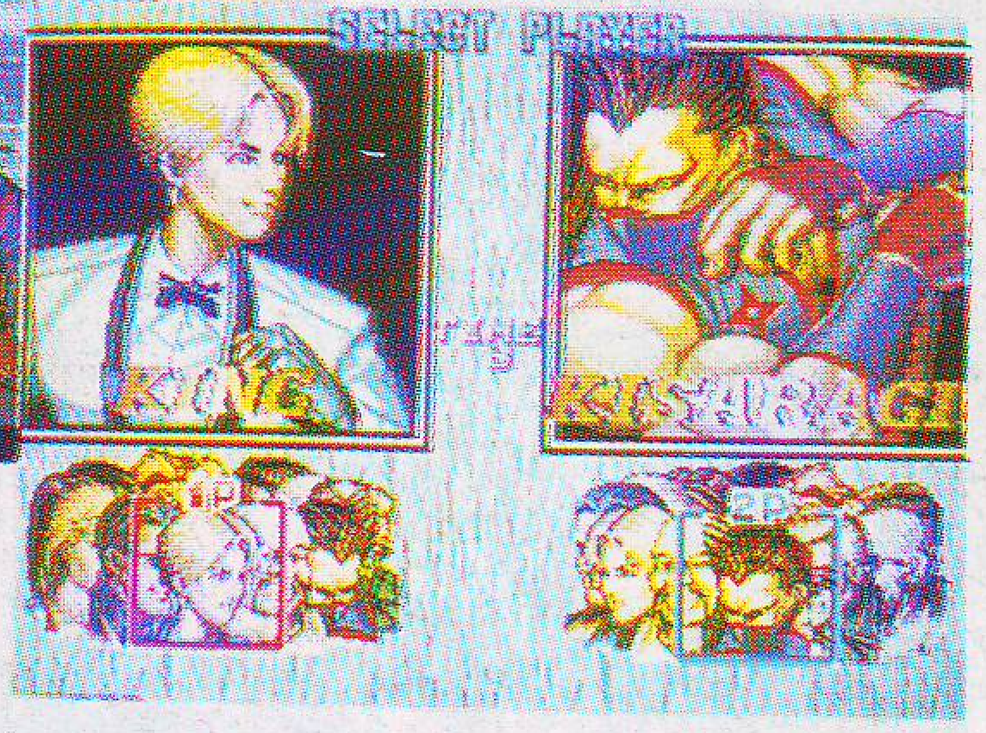
国内外流行街机节目欣赏





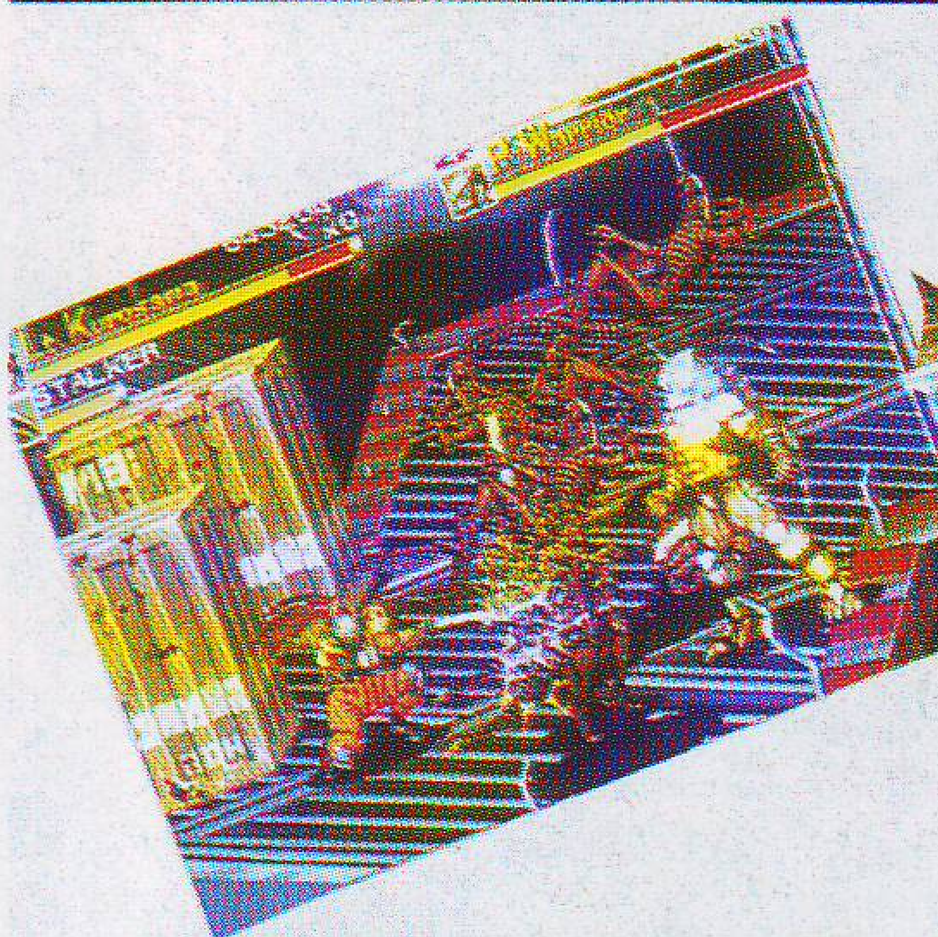


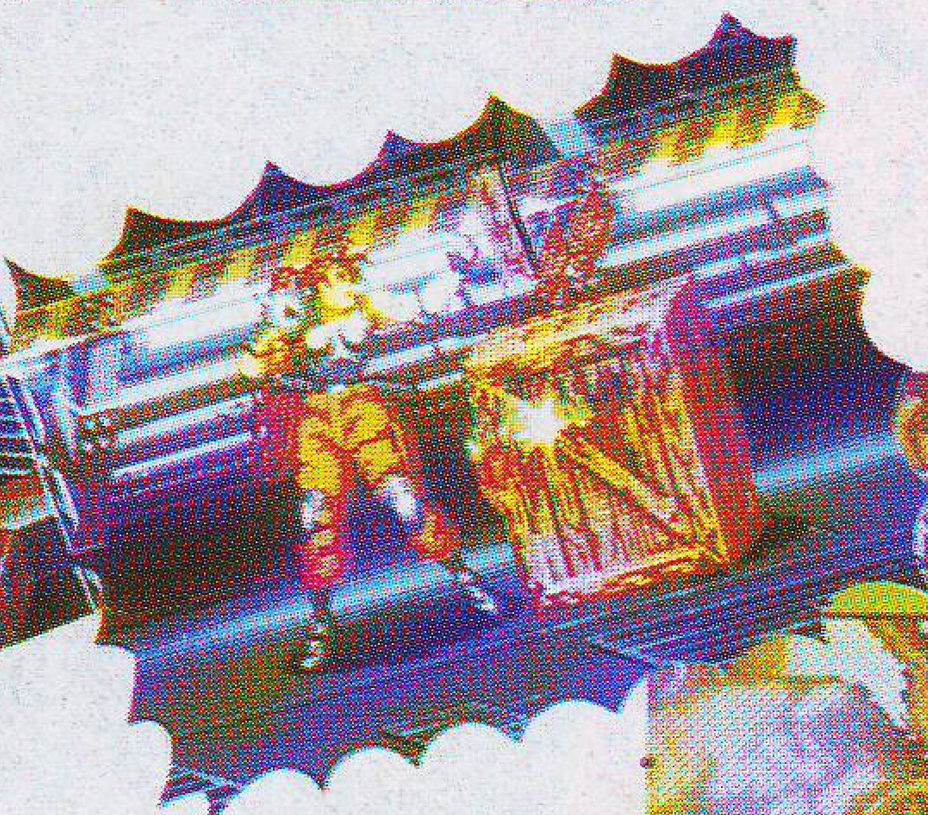
巨大的人物、流畅的操作
感使玩家兴奋!

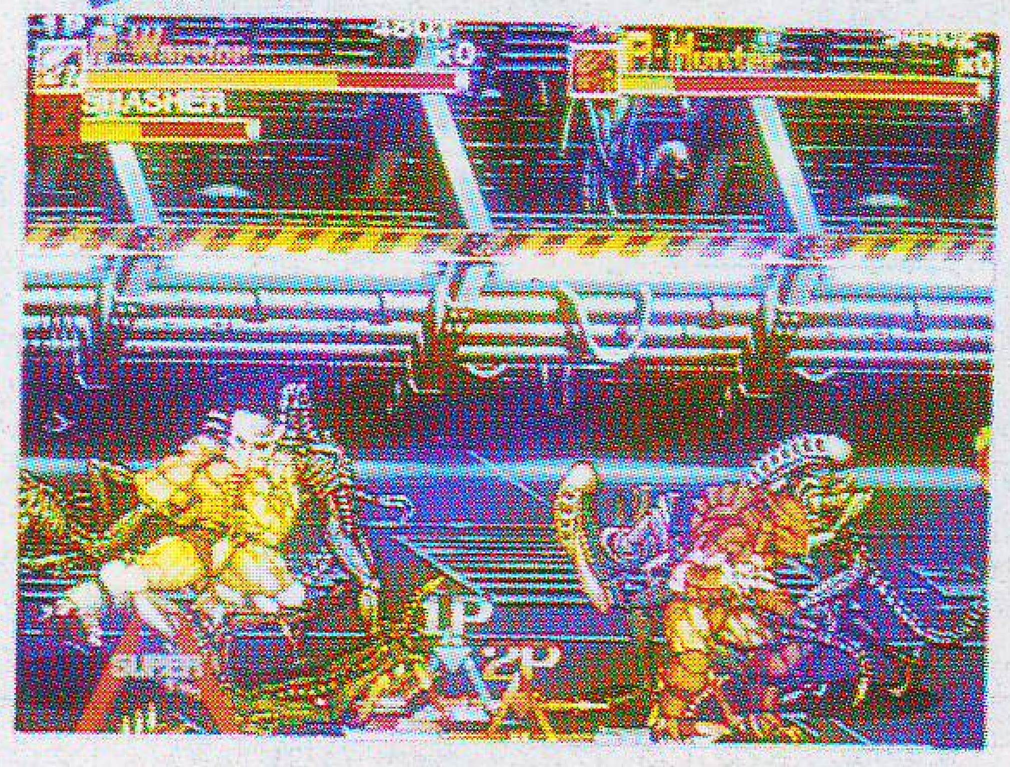


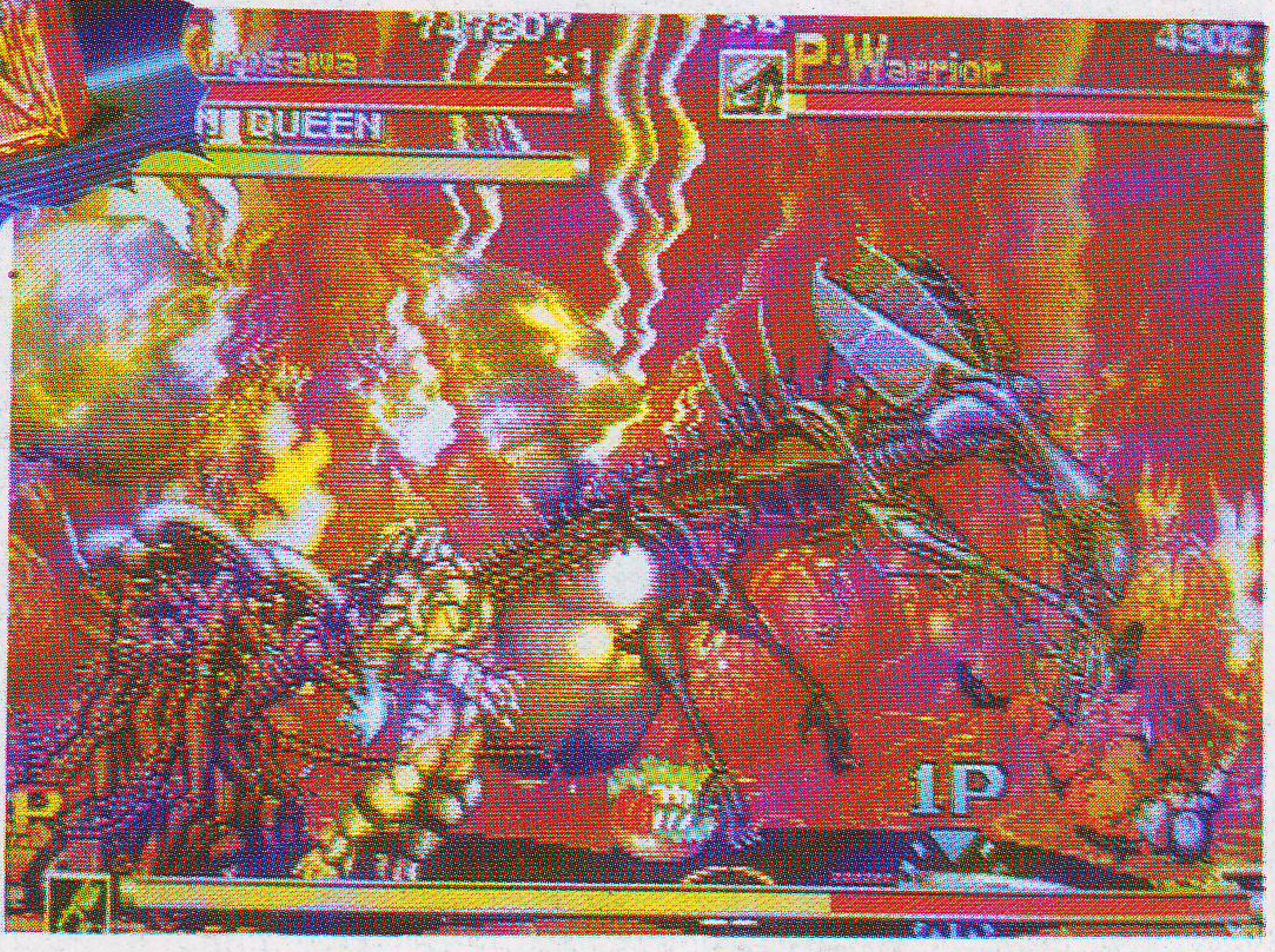
ALIEN VS. PREDATOR

CAPCOM 的又一力作,单
看画面便会热血沸腾。









十二勇士


SAMURAI
SHODOWN

国内外流行街机节目欣赏




——那是在混乱的时代里出现的强者怪杰们，他们把自己的生命和一双铁拳头当作赌注，为了“胜利”这两个字喋血街头。
“街头霸王”
这是一个奉献给“每天战斗着的人们”的故事
STREET FIGHTER II
れんさいさいかい
連載再開!!!



作者简介：神崎将臣

生于昭和39年(1964年)8月17日和SF Ⅱ的主角阿龙同龄属狮子座。童年时代，他希望能成为漫画家啦、演员啦或是电影导演什么的……。1985年在《少年漫画》上以连载《HUNTER》而初出茅庐。现在他在《月刊少年CATAI》(德间书店出版)，连载大型战国动作漫画《KAZE》得到好评。并且还领导着音乐喜剧剧团"密斯菲茨"，每天都进行着繁忙的工作。



神崎将臣:代表作品

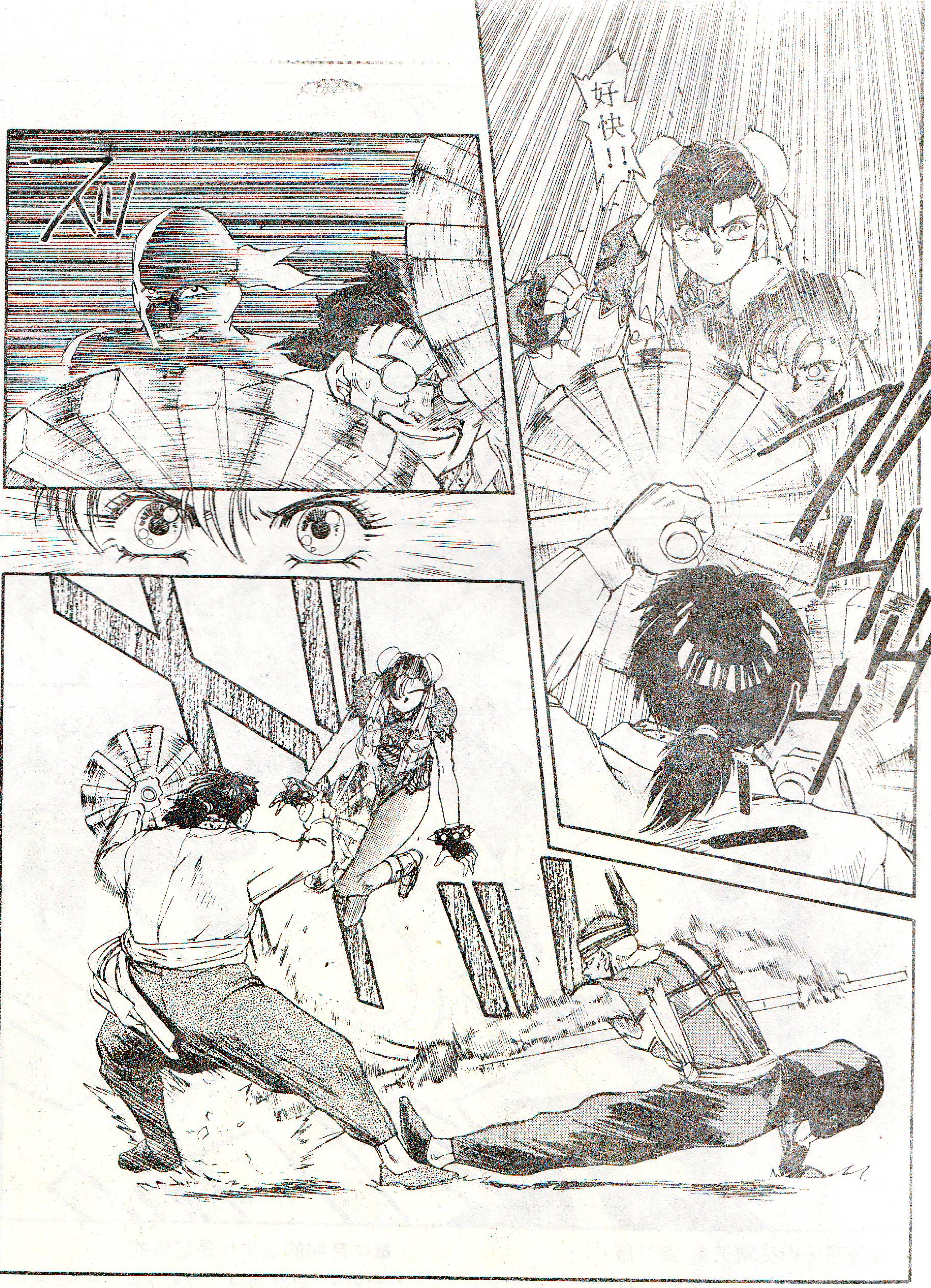
- HUNTER/白泉社出版
- 重机甲兵杰农/小学馆出版
- 万川集海(原作:小池一夫)/小学馆出版
- GUN CRISIS/里伊多漫画出版
- 风①—⑤/德间书店出版
- 此外,他还能加过若干游戏人物设计工作。



■街头霸王 II ——龙①

收录了从1992年在“任天堂杂志”NO. 10、11合并号到1992年NO. 25号为止不定期登载的内容，由德间书店整理出版。附A5版改装型彩色封面，售价490日元（税后）

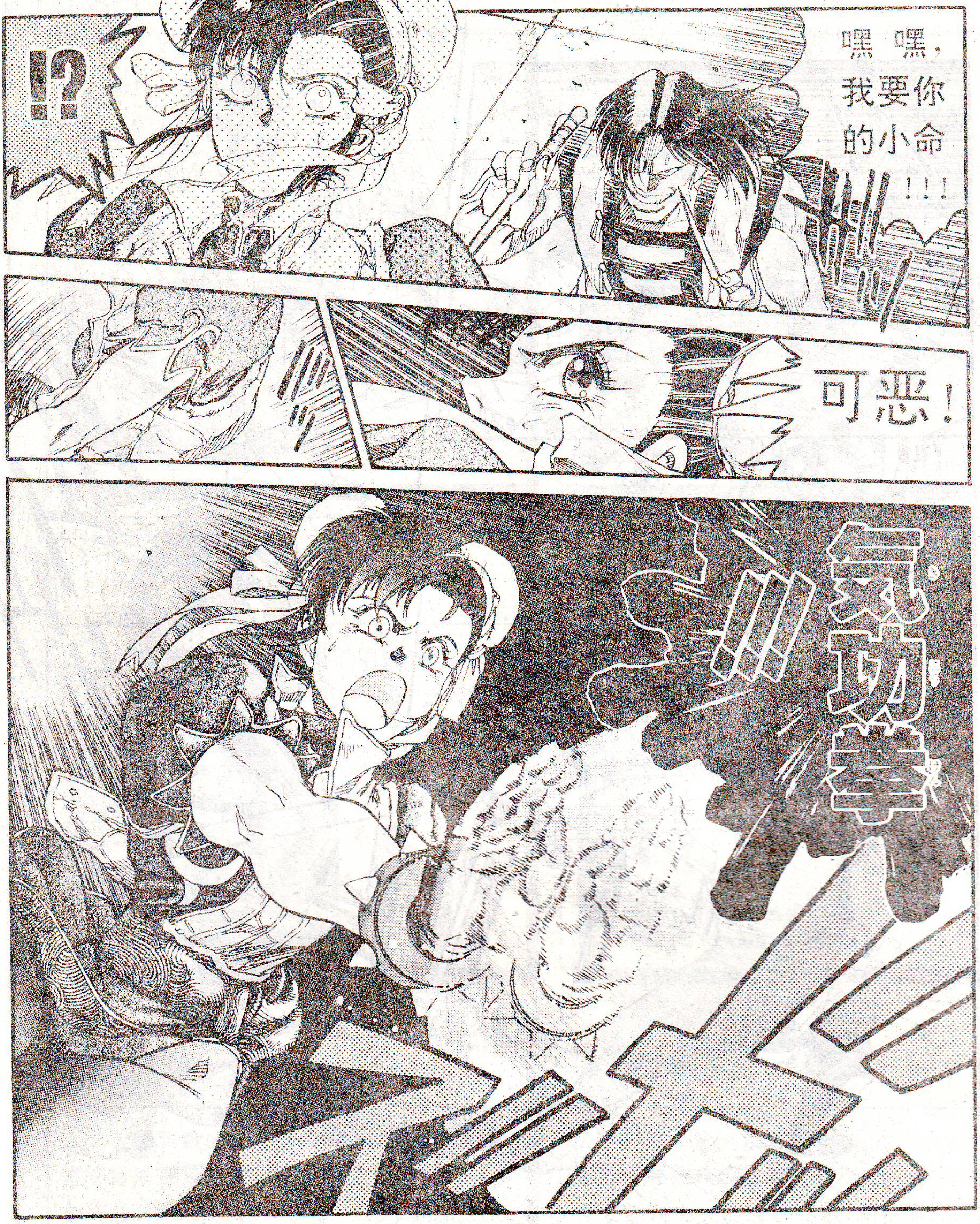
主要情节是：街头斗士们在已荒废的人工岛影子岛上经常进行风来坊擂台赛；龙和来自世界各国的、怀有不同目的的斗士们进行决斗的故事。



■街头霸王Ⅱ——龙②

收录了由93年任天堂杂志NO.1、2合并号到93年NO.13号为止的不定期登载的内容。由德间书店漫画集锦整理出版，正在上市中。附有A5改变型彩色封面，售价490日元(税后)。

主要情节是：在人工岛影子岛上有一个邪恶的秘密组织在黑暗中活动着，这个叫影子的邪恶组织的首领贝加制造出了可以控制人思想的迷药，并企图以此征服世界。而龙、春丽和古烈等勇士粉碎了他的阴谋。



■漫画·街头霸王Ⅱ(海外版)

在香港、台湾等地上市出售的《街头霸王》也同样享有盛名。在电玩漫画上连载的《街头霸王——龙》从94年4月开始在美国、加拿大等国有英文版出售，每册约32页并附有彩色封面。预计到94年12月份将出版8册，每册售价美元两元九毛五分或加拿大元三元九角五分。

■Q音响的效果也是超级的！

"街霸Ⅱ"是由"街霸Ⅱ(八人版)"→"加强(12人版)"→"Turbo"→"超级(16人版)"→"超级X"进化而来的。从"超级"版开始，就已经配置了Q音响。以其立体音响效果而使"临场感"大大增加了。此外，"升龙拳"等绝招的配音也有所改变而显得更加真实了。"超级"以后的"街霸Ⅱ"，由于配置了音响效果逼真的50英寸音箱等大型音箱，使音响的部分也成为了一种享受。



■动画电影"街头霸王Ⅱ"

这是今年夏天新上映的《街霸Ⅱ》动画片。主要的制作成员都是原动画制作小组成员。导演是以《接触》而出名的杉井先生，绘画监制是实力派的大岛康弘、前田实、江口摩吏介三人。

音乐监制的两个人，TMN的小室哲哉和以《杰夫拜克》而知名的鸟山雄司。鸟山雄司业已灌制了《街头霸王一Ⅱ/アルうんう(啊尔拉伊拉)With 鸟山雄司》的改编版CD。而另一位音乐监制小室哲哉的工作是什么呢？

与此同时《街头霸王一Ⅱ》动画中的人物也开始招募推选，主要是二位女主角春丽和嘉米的形象，要求特别严格。而在募选人物形象和动画片制作，CAPCOM公司都忙得够瞧的了。



■《街霸Ⅱ》音乐(之一)

《街霸一Ⅱ》已经出版了很多CD,不但街机上的音乐,在不久前还出过一本SF.V歌集,叫做《STREET FIGHTER Ⅱ》现正发售之中。

《STREET FIGHTER》中音乐CD有许多家公司出版SONY、东芝EMI等,而《街霸一Ⅱ》也出过故事加音乐CD名叫《春丽·飞翔传说》系列3种,分别是由东芝EMI,而在SF版所移植SF一Ⅱ为了纪念筋肉少年带,又出了一本SF一Ⅱ歌集名叫《战斗小子一百万兄弟》CD,而这首歌也收录在《筋少之大水锟歌集》。

编号 TFEC—88035—88035,售价:3300日元(税内)。



■从音乐看《街霸Ⅱ》(之二)

☆《街霸一Ⅱ》所有歌集和曲集名

·91年3月21日STREETFIGHTERⅡ～G.S.M，CAPCOM4/街机歌集

·91年11月21日STREETFGHTERⅡ～特别音乐

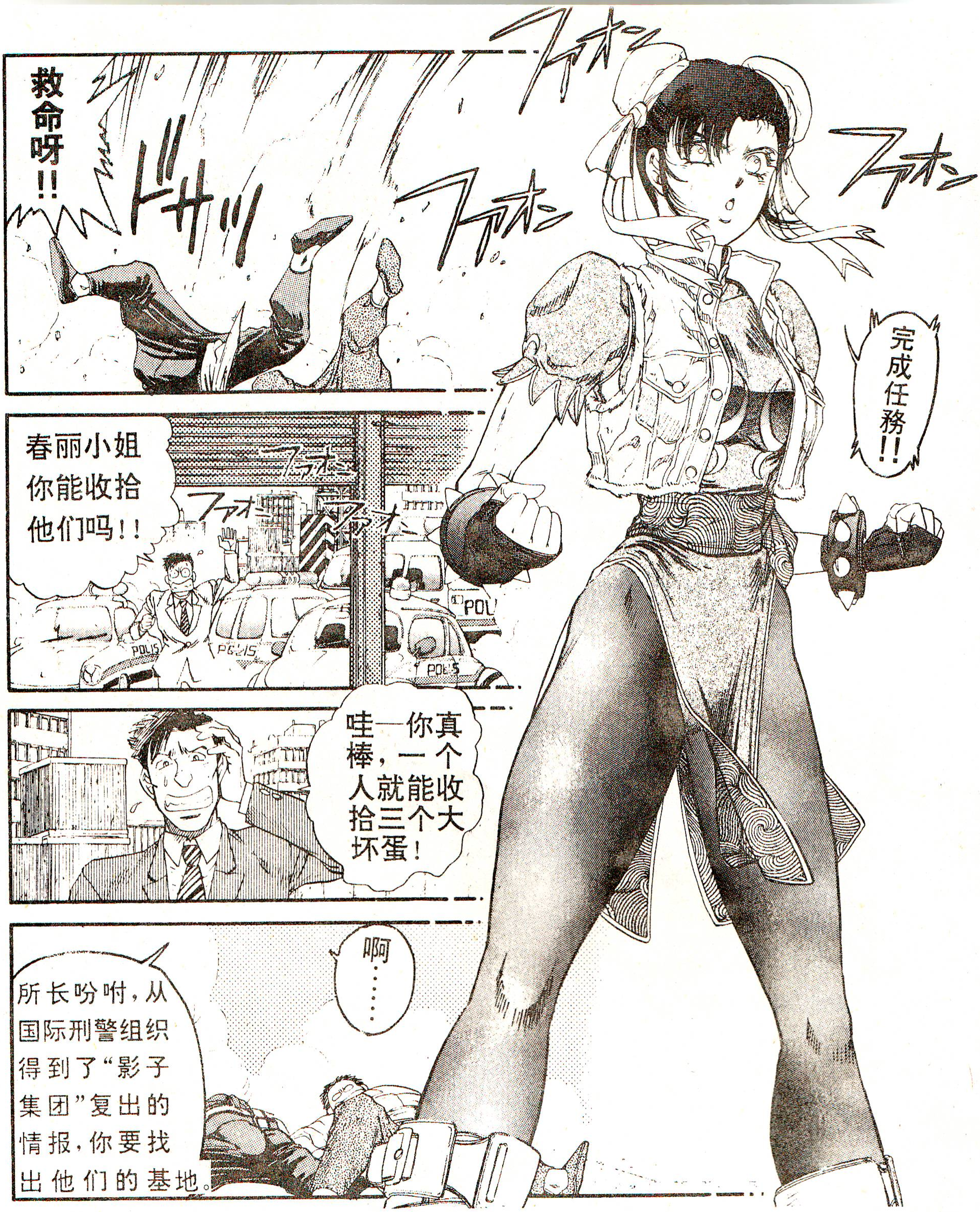
·92年2月21日新声社·TVGAM音乐年鉴1991

·92年12月16日热唱STREET FIGHTER Ⅱ

·92年12月16日梦中的幻想/宫前真树

·92年12月16日岚之男仙本淳一

·93年2月19日G.S.M,CAPOM6～街机音乐



■从音乐《街霸Ⅱ》(之三)

☆《街霸—Ⅱ》所有歌集和曲集名

·93年3月19日热唱!! STREET FIGHTER Ⅱ歌集篇

·93年3月19日热唱!! STREET FIGHTER Ⅱ卡拉OK

·93年9月17日STREET FIGHTER Ⅱ·BOX

☆东芝EMI

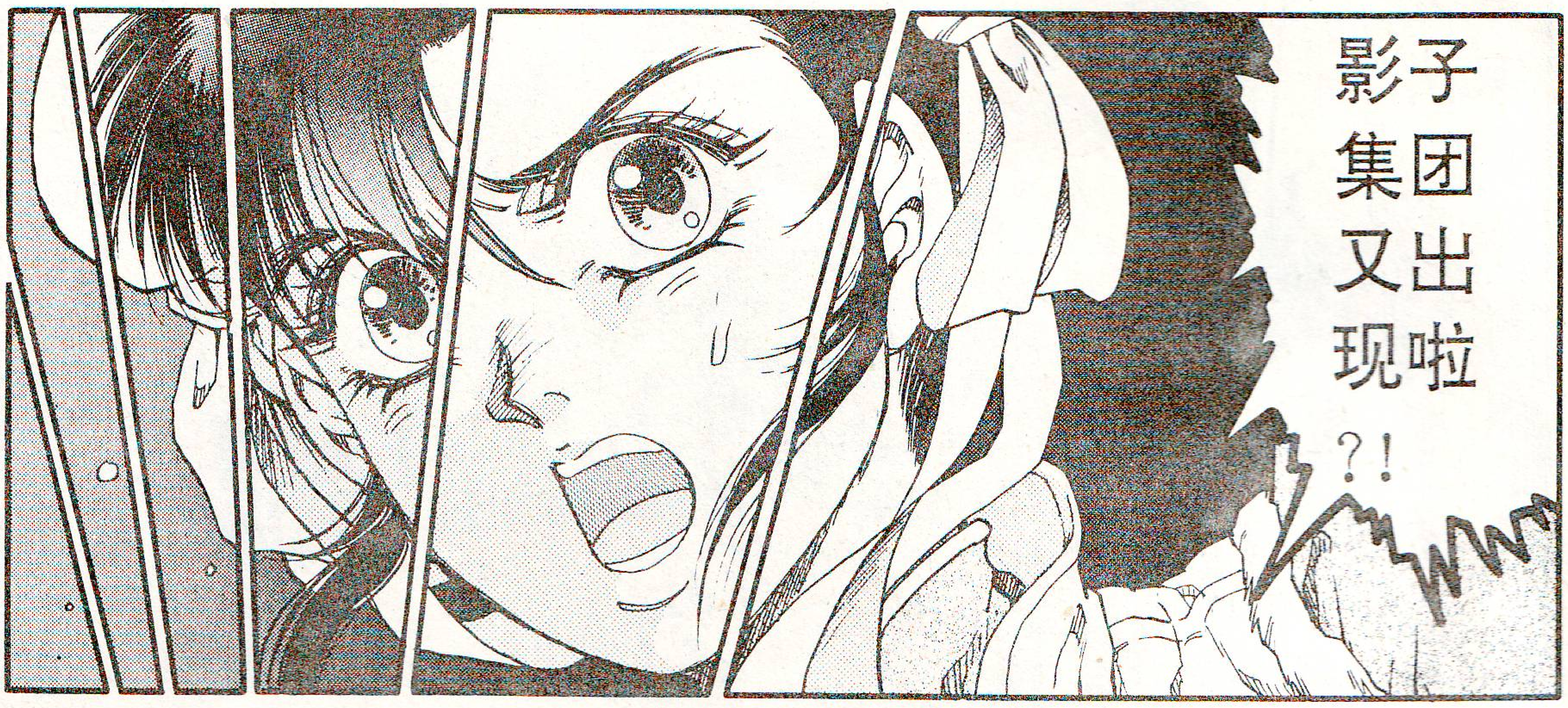
·92年7月15日STREET FIGHTER·春丽飞翔传说

·92年12月16日STREET FIGHTER Ⅱ·复仇的战士

·93年7月14日STREET FIGHTER Ⅱ·魔人之肖象

☆特依兹代理店

·92年6月21日战斗小子～百万兄弟





■从音乐看《街霸Ⅱ》(之四)

☆索尼唱片

·94年1月21日超级 STREET FIGHTER Ⅱ/街机金曲集

·94年4月1日 STREET FIGHTER Ⅱ/特别音乐 With 鸟山雄司

正如上述，已为大家介绍过今年夏天《SF—Ⅱ》音乐监制由由鸟山雄司担当，而出这本CD也是由他担当，名称《STREET FIGHTER Ⅱ With 鸟山雄司》(暂称)。

但是，在《街霸—Ⅱ/特别音乐 With 鸟山雄司》中，没有以桑吉尔夫、布兰卡、本田、达尔锡、拜森以及贝加等为主题的歌曲，希望下次能够创作出来并收录到歌曲集里。

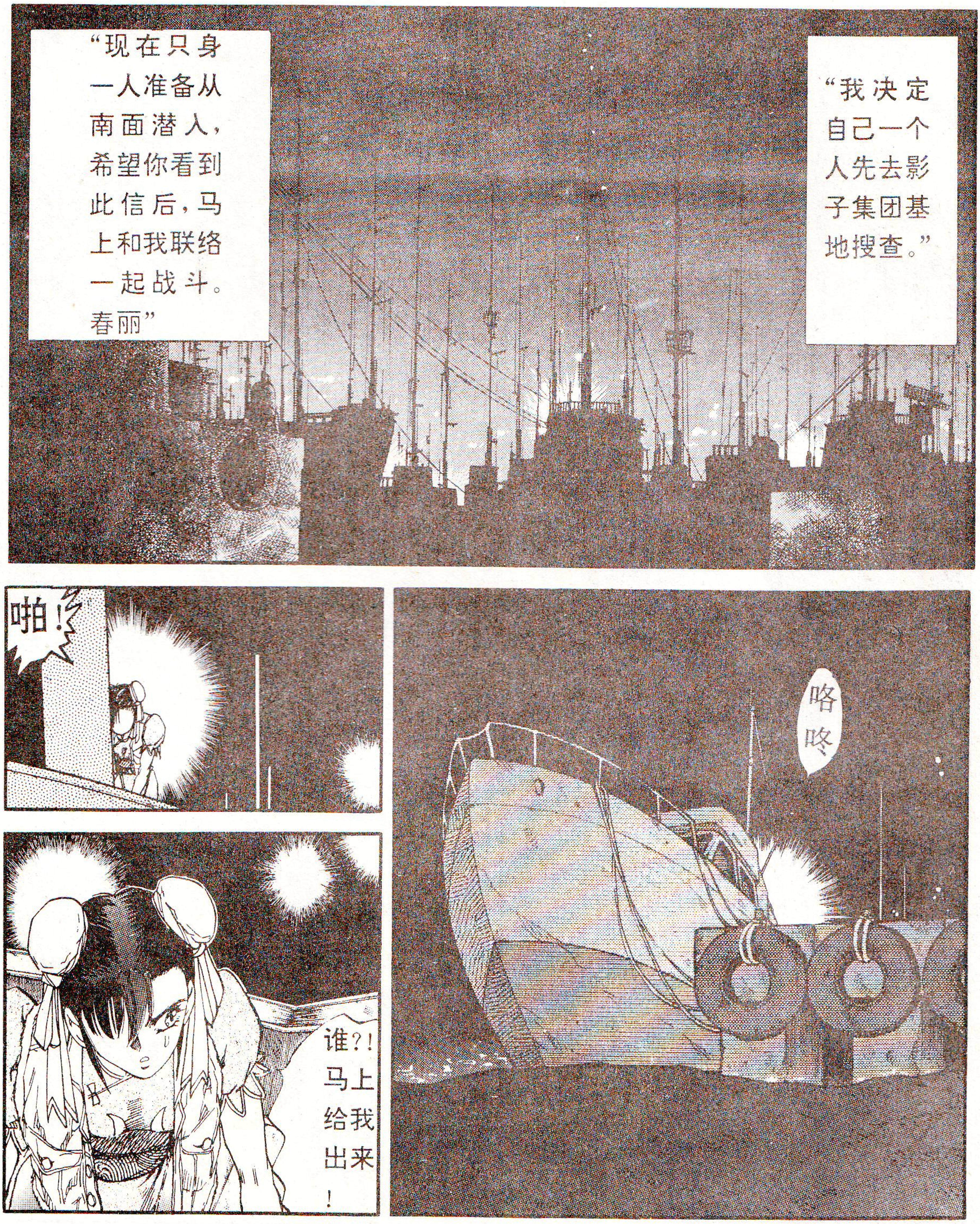


■超级街霸Ⅱ

’94国技馆的冠军霸主

以参加人数和规模上同那些游戏杂志和店铺等举办的游戏大赛有着天壤之别的，由CAPOM公司主办的全日本战斗小子争霸赛，今年将继续举行。在今年8月10日准备在国技馆举行的决胜大赛中，将由在全国规模预选中获胜的选手和通过抽选而获得选手证的选手参加。

在去年《街霸—Ⅱ Turbo’93国技馆冠军争霸赛》中，共有来自日本全国各地约8000人在国技馆集结。决胜战是在使用萨卡特的中野贵博君和使龙的北村明史君之间进行，就象街机（ARC）的《街头霸王》一样，两人对战。在三局两胜战中，最后，格斗王萨卡特＝中野贵博君以2：0获得优胜。去年的霸主——中野君从此拥有种子选手权。而……今年的霸主又是谁呢？



■《街霸Ⅱ》的 CM 又将如何?

在 92 年;由水野美纪小姐和 RYU 君扮演的春丽和龙,表演了以旋风脚和波动拳进行格斗的镜头。在 93 年,仍然是水野美纪小组饰运用气功拳的春丽—《月·春丽》,以及被瀑布击打的古烈—《古烈 VS 贝加》2 种出台。此外,94 年春的《超级街霸—ⅡX》的 CM 上映,嘉米的艳姿也真实地登场。而在 Arcado Game(街机)方面,以出售音箱为主由于一般的视听者很难承受,所以使 CM 本身成为极难得的享受。

迄今为止的 CM,正在海外进行外景拍摄,并且还有很多没登场的人物。今夏就期待着 SFC 版的《超级街霸—Ⅱ》的 CM 出台了。音乐是否仍然是"战斗少女族"呢?



■大洋彼岸的英雄人物

在美国，到底还是美国军官古烈最受欢迎了。甚至古烈的图象还成为《任天堂》的封面。在欧洲、美国圈里，古烈和KEN最受人喜爱，而作为罪恶魔王的魅力，贝加也很受欢迎。在香港和台湾最受欢迎的人物便是春丽和飞龙吗？而在漫画《街头霸王》中只有春丽和阿龙是主角。

先不说漫画，在美国最受欢迎的人物造型玩偶是“G·I·JOE”。但是，龙和春丽等街霸Ⅱ的玩偶也推向市场并博得了好评，现在数目惊人的，附有SFⅡ造型的商品正被出售。SFⅡ已成为跨越国界，跨越语言的全世界受欢迎的节目了。以此为契机而对日本感兴趣、学习日本的东西的孩子们恐怕也有不少吧。



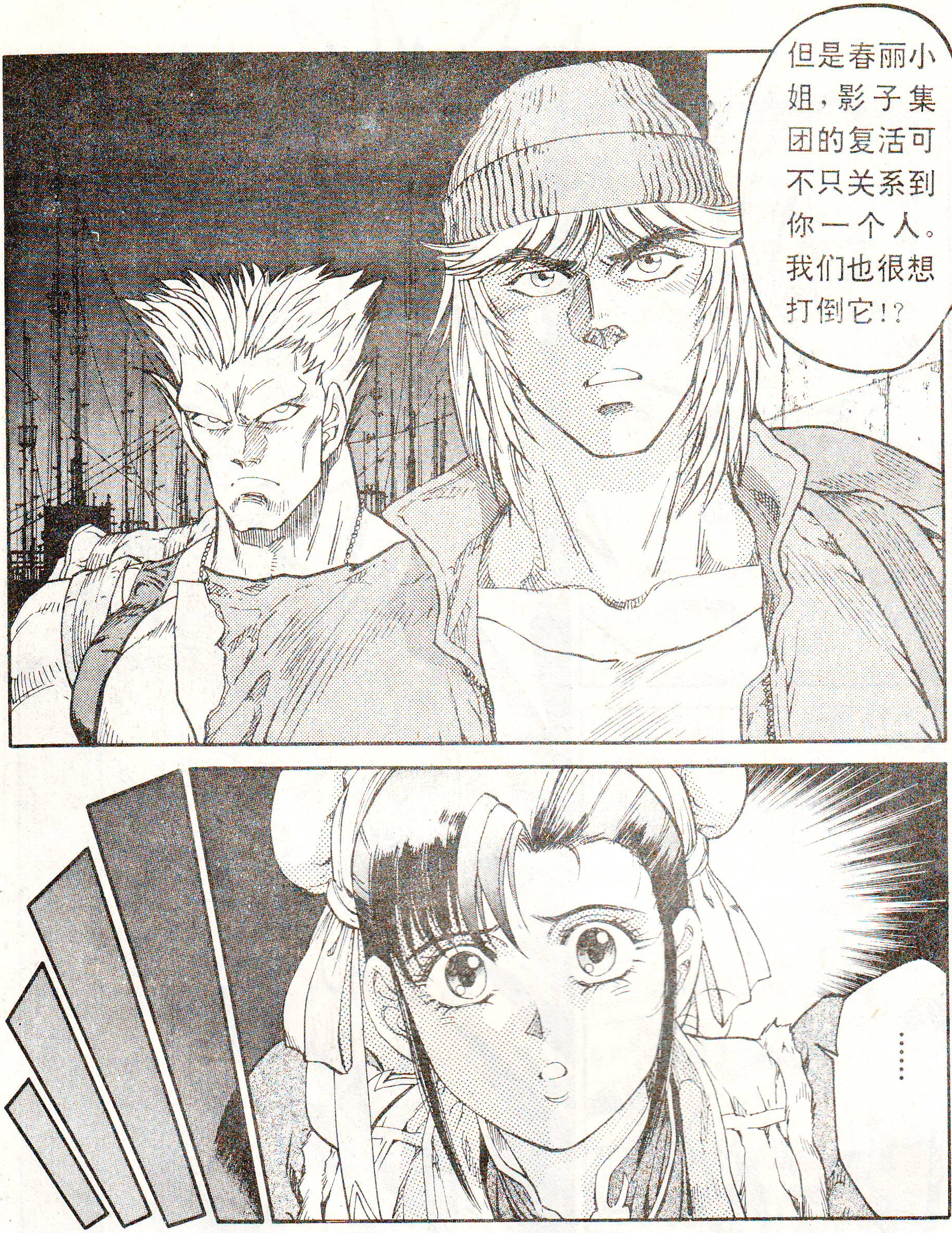
■似是而非的 SF Ⅱ

·狂想机会

一种面向孩子们的有奖游戏，可以获得一套图片和奖牌。是将给出的几种部件组合起来，虽然只是一种单纯的拼图游戏，但可并不容易。要把全套 SF Ⅱ 奖牌弄到手，恐怕还真得苦费心机哩。

·“打地老鼠”

AOU 初次见到“打地老鼠”游戏。以附属的锤子击打地老鼠而体力计产生变动……的游戏。而新型设计是把屏幕上显示的画面改成相应的 SF Ⅱ 画面。地老鼠的形象也成了贝加的形象，非常滑稽。也只有 SF Ⅱ 类是能进行对战的。说起来可真累人啊。



■**龙（RYU）**

出生日期：昭和39年（1964年）7月21日

身高：175cm 体重：68kg

三围：B112・W81・H85　　血型：O

最喜欢的东西：习武、水上房间

最讨厌的东西：阴云

为了成为一名真正的格斗家而不断旅行和修行。被师出同门的对手KEN所启发"我要打遍天下高手"，并为此而周游世界修炼武艺。

波动拳、升龙拳等气功之技最为拿手。曾和泰拳之王萨卡特（现在是邪恶密组织影子集团四大天王之一）决过死战，以升龙拳在萨卡特胸口留下伤痕。在最新《超级SF Ⅱ X》中，有个身穿背后写有"天"字的功夫衫，使用波动拳和升龙拳的男子登场，使人不禁想起龙和KEN。

龙在今年夏公映的动画片中也是主角，这个属巨蟹座的热血男儿永不知疲倦。



■春丽 CHUN LI

身高:170cm　体重:秘密

三围:B88・W58・H90　血型 A

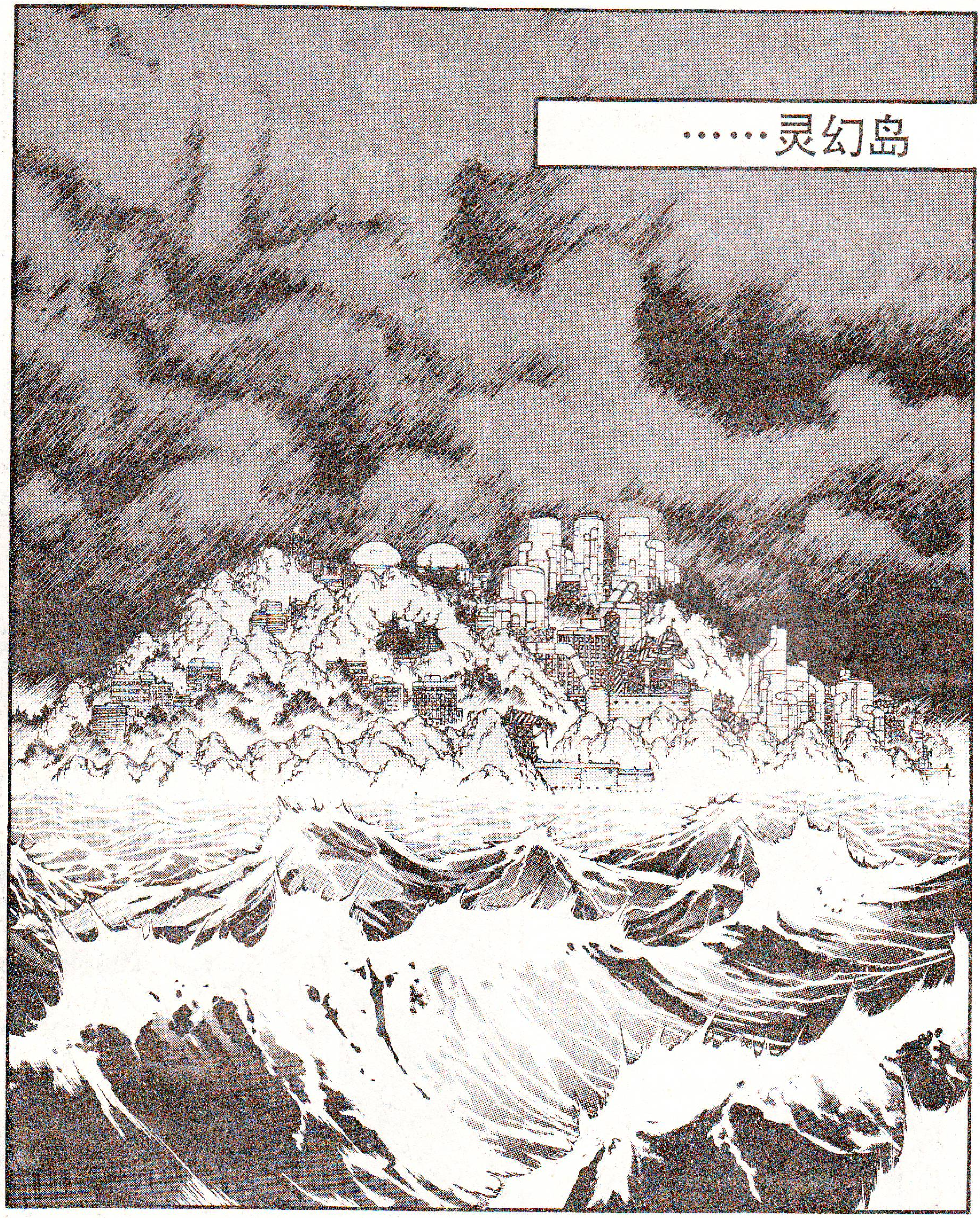
喜好:丝绸、水果　厌恶:贝加

自幼随父学习中国拳术,是一个行动迅疾,善使百裂脚和旋转脚等功夫的女性格斗家。

自从身为毒品搜查官的父亲失踪后,她继承父业而成为毒品搜查官,为寻找父亲奔走世界各地。并在搜查地,发现了有个邪恶的秘密组织"影子集团"在暗中做案。

就象她不愿公开体重一样,她在一些方面和一般的女孩子没什么两样,或者她也有着和平常的女孩子们相同的梦想呢。

92年、93年的SFC版的CM中,是由水野美纪小姐扮演春丽,而今年又如何呢?



■肯 KEN

出生日期:1965年2月14日　　身高:176cm

体重:76kg

三围:B114·W82·H86　　血型:B

喜好:滑板、细面条　　厌恶:梅子干

虽是去美国进行习武修行，但却由于和恋人艾丽莎幽会而沉溺于甜蜜的生活，忘却了战斗。但来自同一师门下苦练武技的龙的信，终于唤起了在他身上沉睡的格斗家的热血。

和同门的龙一样，善使波动拳、升龙拳等气功技，以及漂亮耐看的龙卷旋风脚。最近，其功力似乎已远在龙之上，这是否也是修行的作用呢？

金色头发，甜甜的笑容以及显眼的大红功夫衫，使他在女孩子心中有绝对优势。生日2月14日又是情人节，可以说真是战场、情场的双重幸运儿了。



■古烈 J・GUILE

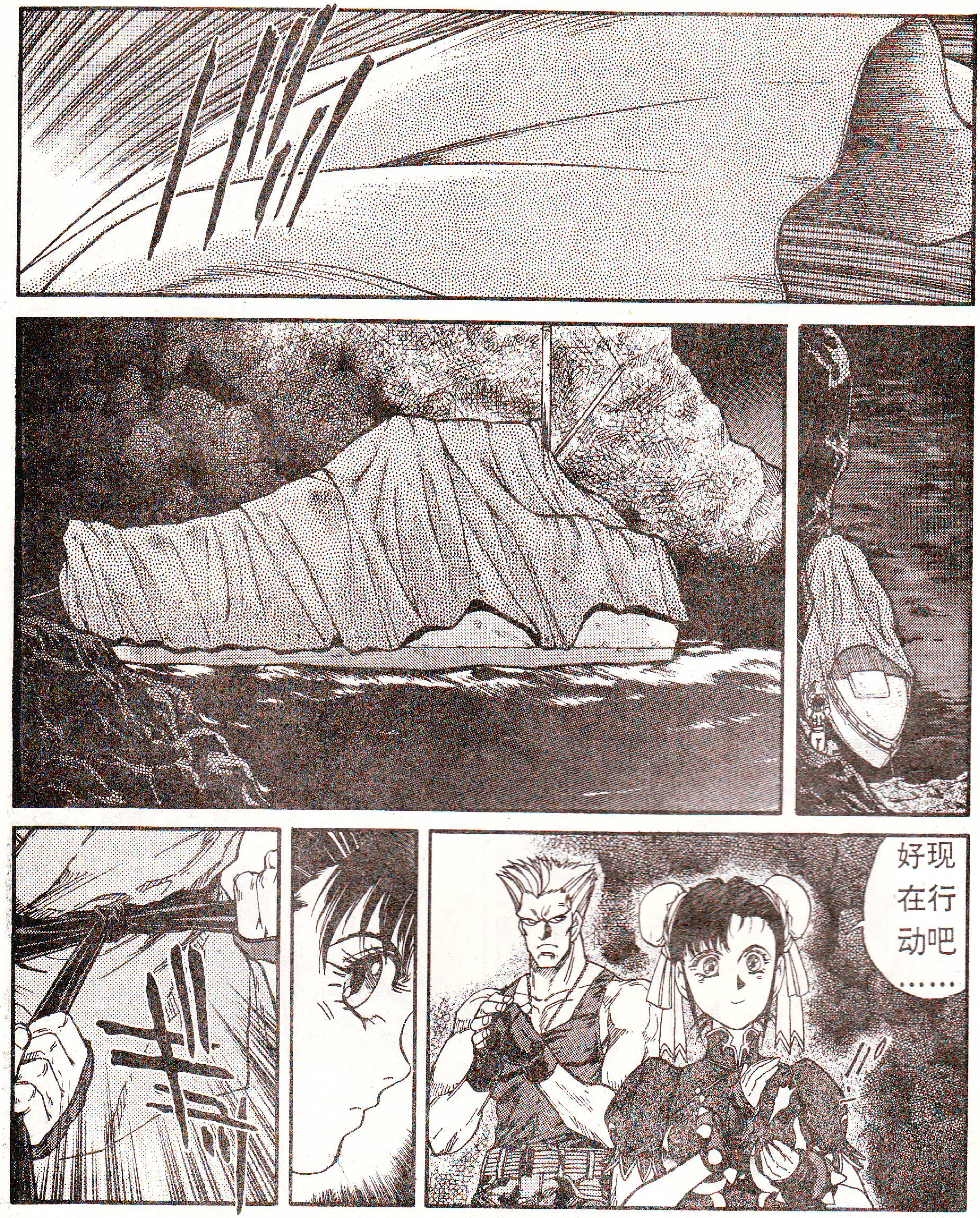
出生日期：1960 年 12 月 23 日　　身高：182cm

体重：86kg　　三围：B125・W89・H89　　血型：O

喜好：美国咖啡 厌恶：在日本被龙强行请吃大豆

是美国空军的少佐。善用波动手刀，快速背摔和空中回旋脚刀……等迅速有效的绝招。同一部队战友查理被杀了，为了报仇他没有同妻子女儿告别就出门了。从查理临终的遗言中，得知影子集团，从而开始寻找其首领，能操纵别人意志力的贝加(VEGA)

军队的识别牌(战场上惨死的尸体经常无从辨认，因此士兵们都随身挂着写有姓名等的识别牌)自己的一块和查理的一块都贴身挂在胸前，以示复仇决心。



■嘉米 CAMMY

出生日期:1974年1月6日　　身高:164cm　　体重:46kg

三围:B86 W57 H88　　血型:B

厌恶:在心情不好时看到的一切东西。喜好:猫

无论发生什么事,都是女王陛下的忠实仆人＝传统的英国情报部特殊工作人员。几年前,当她在军队训练设施上摔伤时被救起来却丧失了记忆,并从此开始在霍夫曼大尉的指导下接受训练,又被选拔为特殊工作人员中的一员。

由于上述原因,其姓名、出生日期等等真实情况不明,只能从她被救时在身上发现的身份卡刻着"CAMM740106"字样推测。嘉米本人也只有被军队救护后的记忆。

她接到了任务,要抓住在英国活动的违法毒品输送组织LA—66。暗号名"影子"的真正操纵者……



■猎鹰 T・HAWK

出生日期：1959 年 7 月 21 日　　身高：230cm

体重：162kg

三围：B144・W98・H112　　血型：O

喜好：动物、头饰 厌恶：谎言

一直和年逾 70 的老父阿罗依奥・霍克从事林业以及向游客出售木雕纪念品，过着平静的生活。直到父亲死的时候，才得知 30 年前有一个叫“影子”的武装集团烧毁了村庄，把人们逐出了“圣地”。父亲死后，他作为自豪的桑达夫特族最后的男子汉，为了夺回失去的圣地而向贝加挑战。他头上的红色羽饰正是亡父的遗物。

根据父亲遗言，率人烧毁村庄屠杀族人的魔王贝加身着黑色披风，30 年后他仍然容貌不改。是否象传说中的将灵魂卖给恶魔从而长生不老呢？



■飞龙 FEI LONG

出生日期:1969 年 4 月 23 日　　身高:172cm　体重:60kg

三围:B108・W76・H80　　血型:O

喜好:功夫,一人做一人当。　　厌恶:无力、无情、无怜悯

属于直肠热心,男儿流血不流泪的硬汉。功夫娴熟,格斗判断力强,善于快速连续攻击。香港生香港长,6 岁时开始练功直到 18 岁,作为替身演员进入电影圈,其功夫动作镜头轰动一时而一举成名,实现了从小立下的愿望。成为电影名星的飞龙,为了考察自己多年练就的功夫,决定参加一年一度的非正式高手比试——“世界格斗锦标赛”。



■迪杰 DEE JAY

出生日期：1965 年 10 月 31 日　　身高：184cm

体重：92kg

三围：B130・W89・H94　　血型：AB

喜好：叫喊，歌唱，跳舞　　厌恶：静寂

一年前乐坛中升起的新星，音乐会场场爆满，灌制的 CD 唱片突破百万，牙买加首席音乐家，同时也是一位格斗家，双料天才。他是一个睡着的时候都会大笑不止的乐观的牙买加人。

他的曲子“Maximum”的轰动并不能使他满足，还要达到更高的境界。在格斗比赛时，他发现在攻击和防御的节奏中，包含着一些从未感受到的东西。虽然正面临着新曲的灌制，但他毅然辞去了经济人的安排，为了寻求新的音乐而开始了旅程。



■布兰卡 BLANKA

出生日期:1966年2月12日　　身高:192cm

体重:98kg

三围:B188・W120・H172　　血型:B

喜好:翻斤斗　　厌恶:军队

幼年时乘坐的飞机坠毁而他落入亚玛逊河得生,在森林里长大过着野兽生活。因为和电鳗博斗使身内有了1200伏电击技和闪电雷鸣术。空翻攻击是生来就有的天赋,本名叫吉米 JIMMY



■达尔锡 DHALSIM

出生日期:1952年11月22日　　身高:177cm

体重:48kg

※身高和体重可以用瑜珈功夫在一定程度上自由变化。

三围:B107·W46·H65　　血型:O

喜好:咖喱,瞑想。　　厌恶:甜食

为了幼小的孩子,虽然明知用瑜珈功夫会伤人是不好的事,但仍然置身于战斗中,他有一个非常美丽的妻子和可爱的小儿子达塔。



■本田 E·HONDA

出生日期:昭和35年(1960年)11月3日

身高:185cm　　体重:137kg

三围:B212·W180·H210　　血型:A

喜好:饭团,沙锅料理,洗澡。　　厌恶:优柔寡断

性格豪爽,为了让全世界都知道日本文化和相朴的精彩而来的"大关"级相朴高手。难道这就是生在文化节的男子命中注定的么?



■吉尔夫 ZANGIEF

出生日期:1956年6月1日。　　身高:211cm

体重:115kg

三围:B163・W128・H150　　血型:A

喜好:摔跤,哥萨克舞蹈。

厌恶:波动拳,瑜珈火焰,飞行手刀,虎波动(因为他认为气功不是真正的格斗技)

有着钢铁般体格的俄罗斯摔跤手,由他而联想到身体魁梧的慈父形象的少男少女还真不少呢。



■拜森 BISON

出生日期：1968 年 9 月 4 日。　　身高：198cm

体重：102kg

三围：B120・W89・H100　　血型：A

喜好：女人，威士忌，打击。　　厌恶：鱼，算数，努力。

想以自己有力的拳击而在美国实现梦想，于是来到了拉斯维加斯。最拿手的是强力拳击术，前冲上钩拳等等。是贝加率领的邪恶组织影子集团的四大天王之一。

他总做出一副凶恶可怕的表情，是四大天王中最年轻，有着非凡才能的格斗家。

关于拜森的一个谜团，是其必杀技前冲上钩拳之能量级，到 7 级再提升并不是 8 级，而直接是 FINAL 最终一拳。这是为什么呢？是因为他很讨厌算算数（并非数字）的缘故。

所以拜森这个人请多谅解，也算是个小插曲吧。象这个样子若和他有什么数字上争执可就倒霉了。



■巴洛克 BALROG

出生日期:1967年1月27日。　身高:186cm

体重:72kg

三围:B121·W73·H83　血型:O

喜好:美丽的东西,自己。　厌恶:比自己美的＝春丽?

天生的敏捷加上日本古来的忍术而造就的西班牙忍者。巴塞罗那强打攻击等极为拿手。对“美”的执着追求,已到了变态的地步。

在最初的《SFⅠ》中,假面下的脸只有被打得头破血流才能看见。而现在,在美丽假面下的面容从最开始就能看见。而当他爬上铁丝网,一副“只有自己的身材最美”的陶醉神气,恐怕在所有人物当中是最厉害的吧。

在实力上大概有点问题。但在性格上,四大天王中要说最特殊和极端的,恐怕还得数巴洛克吧。



■萨卡特 SAGAT

出生日期:1955 年 7 月 2 日。　　身高:226cm

体重:78kg

三围:B130・W86・H95　　血型:B

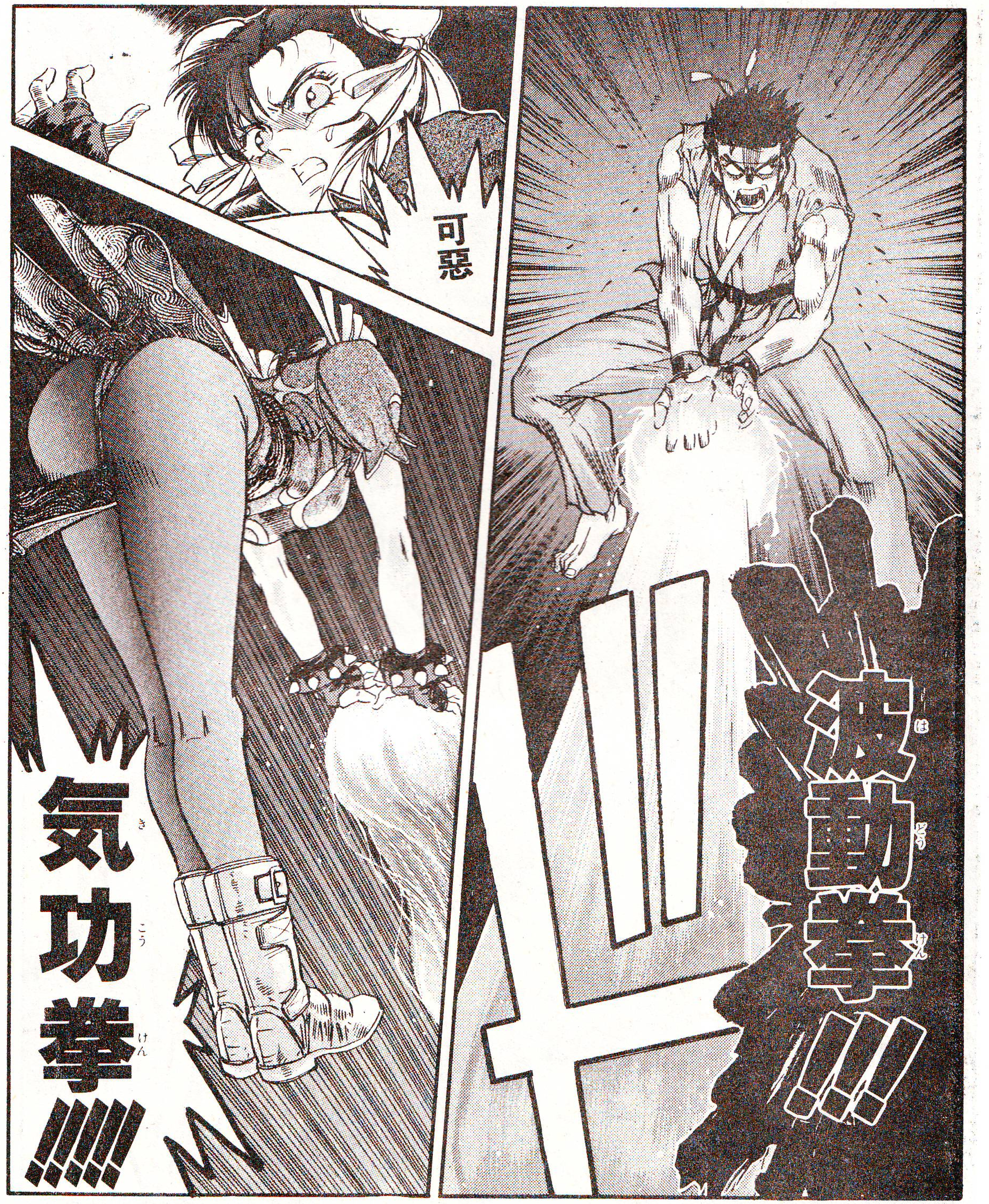
喜好:强有力的对手。　　厌恶:升龙拳

曾在泰国拳方面所向无敌的格斗士,而今成为贝加手下邪恶组织“影子”的第二把手。

具有不屈的精神,为了打败宿敌龙,他从来不忘进行刻苦的修炼。领悟了泰式升龙拳“猛虎上击拳”,可以说作为一个格斗家,身上时刻沸腾着战斗之血。根据设定,他是一个有辱必雪的人物。

在 93 年冠军争霸赛上,谁都不能忘记萨卡特是最强的斗士。

增加了 4 个新斗士的今年,在国技馆的争霸中,萨卡特能否二连冠呢?



■贝加 VEGA

出生日期:? 年 4 月 17 日　　身高:182cm　　体重:80kg

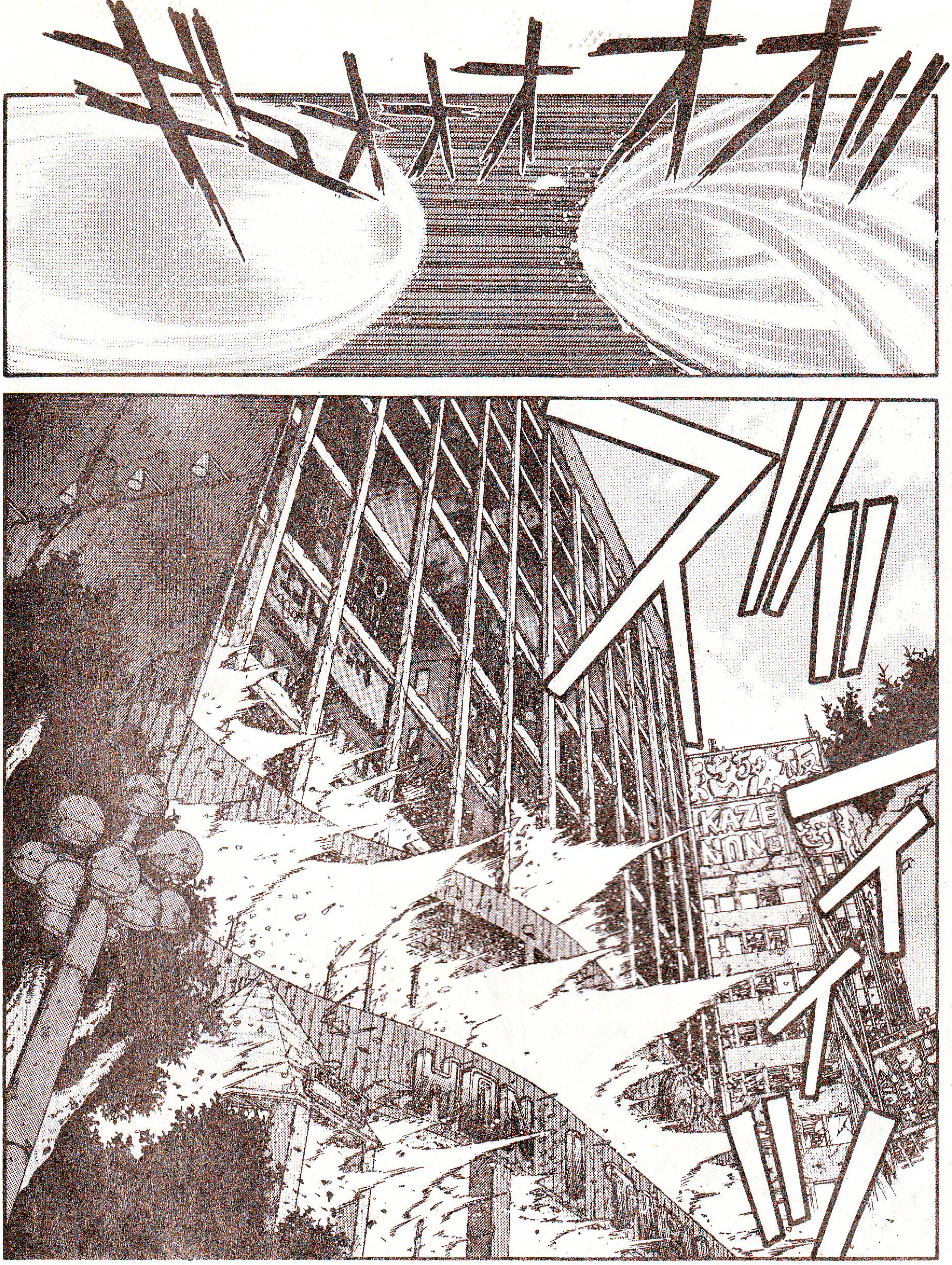
三围:B129・W85・H91　　血型:A

喜好:征服世界。　　厌恶:弱小的东西,无能的部下

靠秘密组织影子集团、迷药以及自己的双拳企图征服世界的魔王。有控制精神之魔力,传说,他在 30 年前开始就不再变老。

能够把 3 个各怀鬼胎的部下:拜森、巴洛克、萨卡特收拢到一起,成为征服世界的魔头霸主,而又带头活动……其行为完全符合多面手 A 型的性格。

在对 CPU(电脑)战中以其强有力的必杀技给玩友们留下了深刻的印象,虽然他是个反面角色,但是在美国等海外各地,居然极受欢迎。



TO BE CONTINUED

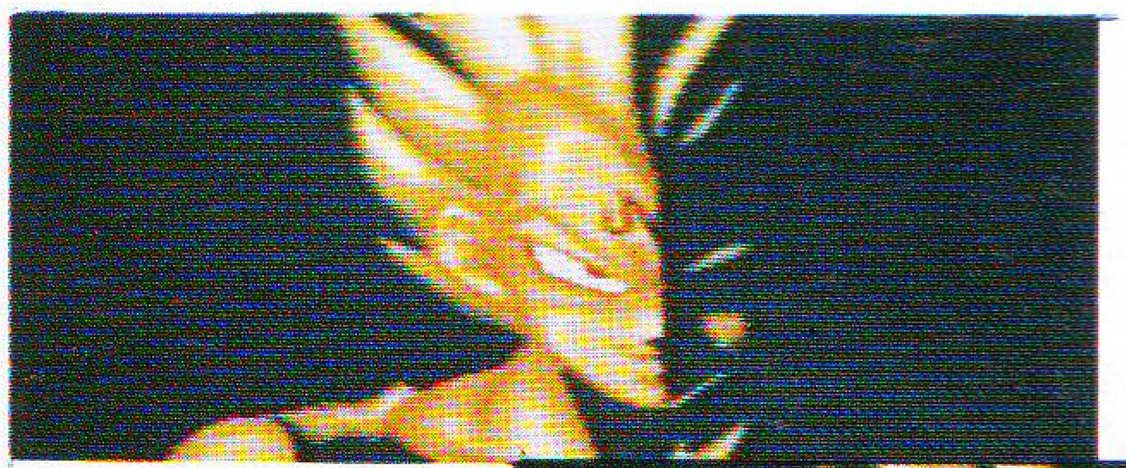
ファミマガNo.15(7月15日発売)につづく

为打倒魔神布欧而战！



龙珠 Z 超武斗传 3

全新的超武斗传 3 代，比起前作在舞空术和出招速度上都大大加快，背景也更细致和美丽。

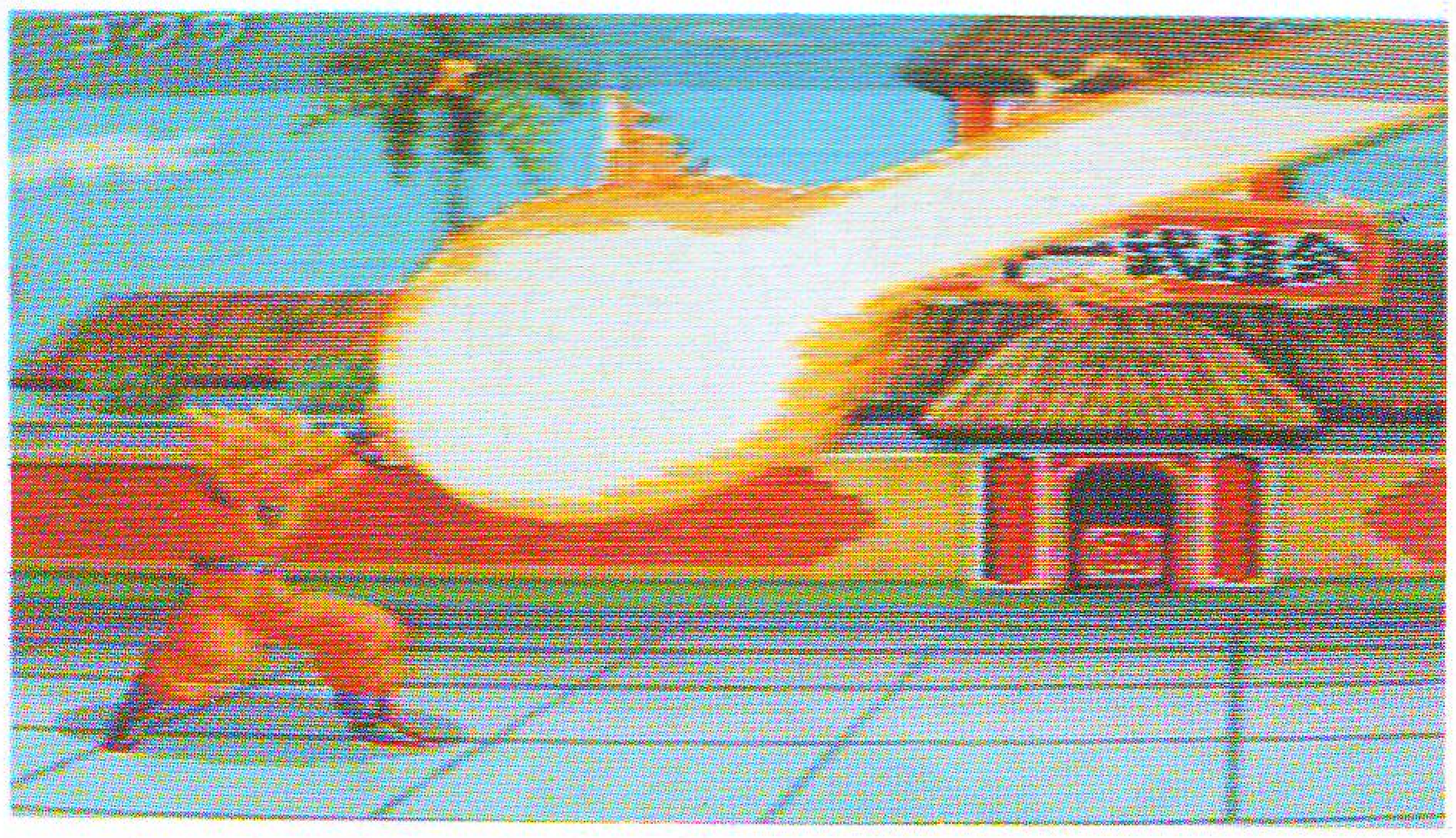


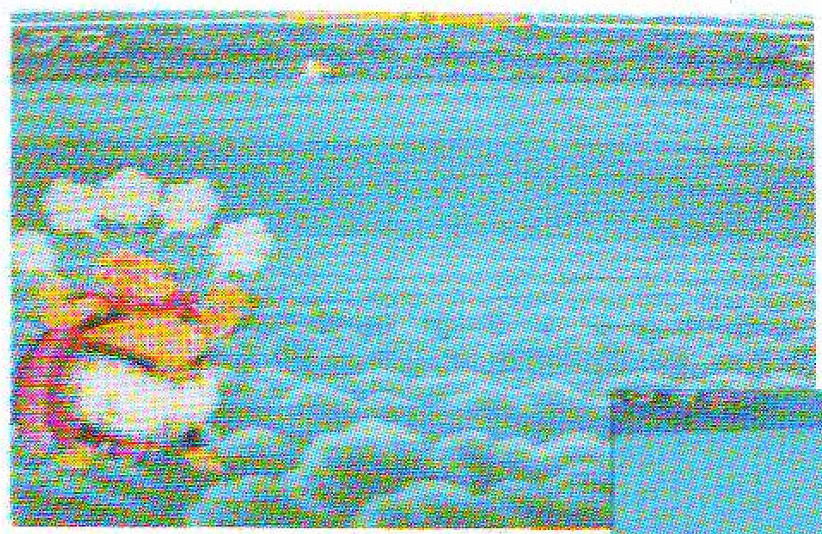
悟天对特兰克斯，羽量级的角逐?!



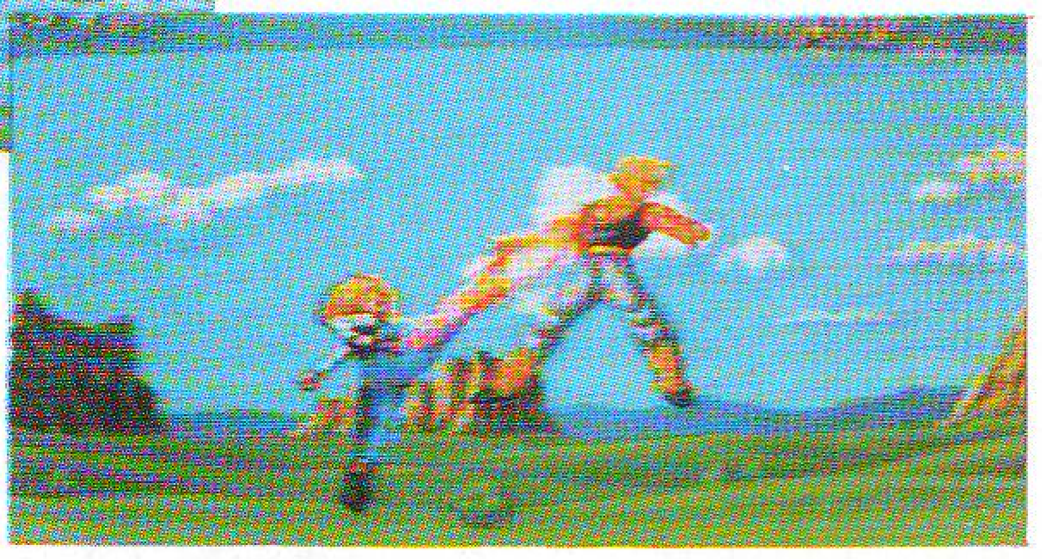
悟空和贝吉塔的特写







他就是焦点人物布欧，与原作一样是游戏中最强者。



18 号和少年特兰克斯也会登场



前作的最强角色孙悟饭



界王神也登场了！但他的实力有点令人怀疑



真正的强者之争！ 超能量的死斗！ 超必杀技炸裂！ 梦一般的格斗！



邮发代号/82—648统一刊号/CN11—3505/TP 订价/4.50元